2 CD

ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСКАМИ

№ 8(63)`2002

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Neverwinter Nights
Краткое пособие для начинающего мага

Zanzarah: The Hidden Portal
Ждали Longest Journey, а получили покемонов

Syberia
Мы признаем и исправляем свою ошибку

Legion
Почему счастье заключается в модификаторах, а простота - лучше

Operation Flashpoint: Resistance
Что произошло, когда генерал Губа был полковником

Warcraft III: Reign of Chaos
Последние вести с полей battle.net
Секреты и "пасхальные яйца"
Самые интересные подробности локализации

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Артель Джобс и Сыновья
размышляют о качестве и количестве пошаговых стратегий





Всем привет!

Помните, у "Машины Времени" - "Я сегодня один, я - человек-невидимка, я сажусь в уголок...". В последнее время мне все интереснее наблюдать за тем, как себя ведут люди в многопользовательских играх. Получается, что MMORPG - целая школа жизни, а не только увлекательные игрушки, возможность общения с себе подобными и инструмент для углубленного изучения иностранного языка. В том же Dark Age of Camelot смешались, сошлись в одном пространстве и времени персонажи самых разных людей, которых игра все время ставит в экстремальные ситуации. Да, все, конечно, помнят, что это только игра, но при этом очень часто ведут себя так, как будто происходящее на экране монитора относится не к их персонажу, а к ним лично.

"Зачем ты ЭТО сделал?" - задала вопрос паладинша моему инфильтратору Абдулле, который за несколько секунд до этого парой отравленных клинков вскрыл аорту молодому некроманту в подземелье Darkness Falls. Произошло это через мгновение после того, как она применила на нем же специальную способность паладинов провоцировать атаку монстров. Получилось так, что я у нее увел этого некроманта. Отнял экспу и добычу. Попытка принести извинения и объяснить ей, что я просто уже не успел среагировать на ее инициативу, была воспринята более чем прохладно. А когда через пять минут я попал в переделку и обратился за помощью ко всем присутствующим, эта, в тот момент вполне боеспособная дама, пальцем не пошевелила, наблюдая, как Абдуллу убивают. Проявила характер.

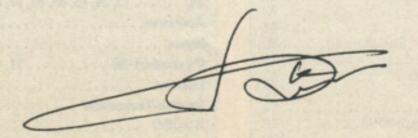
Иногда очень четко видно, каким персонажем играют дети, подростки или взрослые. Первым часто свойственна определенная неуверенность в своих силах, ошибки в динамичных ситуациях, связанных с необходимостью быстрого принятия решений. Так, однажды, после пары неудачно проведенных схваток, основной врачеватель группы в ответ на предъявленные в его адрес претензии растерянно заявил, что ему всего 12 лет. Пришлось ему втолковывать, что в данный момент он не тинейджер, а клерик 20-го уровня со всеми вытекающими обязанностями.

В возрасте от пятнадцати лет и старше девушки начинают по-полной заигрывать с персонажами-мужчинами. Из знакомых мне подружек всех пока превзошла канадская француженка Fleur - эта умудрялась флиртовать не только с друзьями, но и с противниками! То еще достижение, если учесть, что в игре не предусмотрена возможность словесного общения с представителями других реалмов. Только жесты и анимации. Иногда во время схваток на battlegrounds она выдавала в чат сообщения типа: "Ой, у мидсов опять появился шэдовблейд (аналог инфильтратора) такой-то, он такая душка, такой симпатичный, только вот яды у него слабо прокачаны, в прошлый раз он меня убил, а в этот я его обязательно достану".

Постепенно у каждого персонажа складывается репутация, которая накладывает существенный отпечаток на игру. Совместное истребление монстров в составе группы - достаточно сложный процесс. Если все знают свой маневр и в точности его выполняют - группа гребет экспу и лут лопатой. Но стоит попасться одному-единственному нетерпеливому или безответственному - и группа обречена. И чем выше уровень участников, тем проще возникают необратимые ситуации. Иногда для этого достаточно сделать единственный шаг не в том направлении, или не дождаться, когда у магов полностью восстановится мана. От таких чаров избавляются, с ними перестают "ходить в разведку". Иногда это их чему-то учит, но бывает и так, что уже поздно.

Все как в реальной жизни, и это хорошо. Потому что помогает выработать характер и определиться с системой ценностей. Заставляет быть настойчивым, предусмотрительным и внимательным, тщательно рассчитывать собственные силы и работать в команде. А еще приводит к появлению настоящих друзей, на которых ты всегда можешь положиться (привет, Xolod!). И уже совсем бредовыми кажутся после таких наблюдений заявления о том, что компьютерные игрушки провоцируют в народе жестокость и насилие. Не там ищете, господа, не там.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 63 Август 2002 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела Hardware
Юрий Пашолок

Корректоры
Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 42.500 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2002 г.

Подписка!!! Стр. 159

КОНКУРС - стр. 3

Новости 4

ACTION

Ай, зе Дрэгон! 14
The I of the Dragon
Официальная игра армии США 16
America's Army: Operations
Sudden Strike от первого лица 20
Battlefield 1942
Фримен повесился от зависти 24
New World Order
Путь Домой 26
Homeplanet
Отряд "Дельта" превратился в зомби 28
Delta Force: Task Force Dagger
Зарытый золотой топор 30
Atria II
Зеленые полосы 32
Operation Flashpoint: Resistance
Создание моделей для Half-Life: теория и основы 34
Lan-Arena 7: как это было 38

STRATEGY

Арсенал 42
Commandos 3
Warlords IV: Heroes of Etheria
Kohan II
Praetorians
Рыцари креста
Stronghold: Crusaders
Плоское на круглом 44
O.R.B.
Альтернативная история 46
Medieval: Total War
Fulda Gap '85 48
Big Biz Tycoon 48
Airlines Tycoon Evolution 49
Клон StarCraft'a 49
В мире кельтов 50
Король Друидов
Старый знакомый 52
Industry Giant II
Остров невезения 56
Тропико: Райский остров
Простота лучше... 58
Legion
Дело № 16: Я читаю НИМ уже два года... 62
Орда 2: Цитадель
Сила и слабость воргеймов 64
Неизвестный Старкрафт 68
Warcraft III мультиплеер 69

SIMULATION•SPORT

NBA Live 2003 72
Need For Speed Hot Pursuit 2 72
NHL 2003 73
Lotus Challenge 73
Big Scale Racing 74
Evolution Snocross 75
75 *Dirt Track Racing 2*
76 *NASCAR Thunder 2003*
76 *Moto-X*
78 *Madden NFL 2003*
78 *Tiger Woods PGA Tour 2003*
80 Экспорт
GlideFace
82 Манчкины за рулем
Motor City Online
86 Симулятор с приставки?
Moto GP
88 Вася-космонавт!
Crazy Taxi
90 Фриц не оплошал!
Michael Schumacher Racing World Kart 2002
92 Правильный сиквел
London Racer 2
94 Альтернативный вариант 94
96 Flight Sim: курс молодого пилота. Часть 2

RPG•ADVENTURE

102 Потомок Плантагенета
Lionheart
106 Люди в белых халатах
Скорая Помощь 1
108 Шведские Хроники
Вальгалла
110 Криминальное чтиво
Хичкок: Последний Дубль
112 From Syberia with love
Syberia
114 Дао Покемона
Zanzarah: The Hidden Portal
116 Neverwinter Nights и D&D. Курс молодого мага

CHEATS

118 Cheats

FORGOTTENWARE

120 Игра вечная
Darklands

INTERNET

122 О неграх, корейцах и местами о тварях, с ними сосуществующих...
Helbreath
124 Sotnik's Odyssey
Dark Age of Camelot II

HARDWARE

128 Radeon 9700: ATi перехватывает инициативу

Z-ZONE

132 Всемирная история героизма в разные эпохи пошагового времени
144 А завтра был Warcraft...
148 Фемида OVERclock. В игре как в игре
157 Почта













Список игр в номере:

Король Друидов ... 50
Орда 2: Цитадель ... 62
Рыцари креста ... 43
Скорая Помощь 1 ... 106
Тропико: Райский остров ... 56
Хичкок: Последний Дубль ... 110

Airlines Tycoon Evolution ... 49
America's Army: Operations ... 16
Atria II ... 30
Battlefield 1942 ... 20
Big Biz Tycoon ... 48
Big Scale Racing ... 74
Commandos 3 ... 42
Crazy Taxi ... 88
Dark Age of Camelot II ... 124
Darklands ... 120
Delta Force: Task Force Dagger ... 28
Dirt Track Racing 2 ... 75
Evolution Snocross ... 75
Fulda Gap '85 ... 48
GlideFace ... 80
Half-Life ... 34
Helbreath ... 122
Homeplanet ... 26
Industry Giant II ... 52
Kohan II ... 42
Legion ... 58
Lionheart ... 102
London Racer 2 ... 92
Lotus Challenge ... 73
Madden NFL 2003 ... 78
Medieval: Total War ... 46
Michael Schumacher Racing World Kart 2002 ... 90
Moto GP ... 86
Motor City Online ... 82
Moto-X ... 76
NASCAR Thunder 2003 ... 76
NBA Live 2003 ... 72
Need For Speed Hot Pursuit 2 ... 72
New World Order ... 24
NHL 2003 ... 73
O.R.B. ... 44
Operation Flashpoint: Resistance ... 32
Praetorians ... 43
Stronghold: Crusaders ... 43
Syberia ... 112
The I of the Dragon ... 14
Tiger Woods PGA Tour 2003 ... 78
Valhalla Chronicles ... 108
Warlords IV: Heroes of Etheria ... 42
Zanzarah: The Hidden Portal ... 114
Клон StarCraft'a ... 49

Список рекламы в номере

RRC ... 2 страница обложки
Русский стиль ... 3 страница обложки
1С ... 4 страница обложки

1С ... 13, 39, 45, 55, 63, 77, 81, 89, 93, 105, 109, 113, 147
Акелла ... 7, 9, 17, 19
Бука ... 11
Руссобит-М ... 31, 41, 53, 61, 67, 79, 85, 91, 101
Шаттл ... 5
Элвис-Телеком ... 15
A2000 ... 130
Person.ru ... 10
RINET ... 39
SoftClub ... 23

Моя игровая зона!

О-кей, расслабились за пару месяцев? Привыкли к простеньким вопросам? На дворе конец лета, пора собраться и сделать марш-бросок от опостылевших пляжей, баскетбольных площадок к родному компьютеру, фотошопу и коллекции любимых хитов.

Навигатор снова порадует вас шикарным конкурсом... Лучшие призы в ассортименте – все в традициях нашего журнала.

Пришли нам* фотографию того места, где ты предаешься развра... играешь в компьютерные игры.

Наверняка, это очень увлекательное место, ведь ты проводишь здесь львиную долю своей жизни.

Сразу предупреждаем, что письма вроде "...это моя тумбочка, это мой пентиум, это мой джойстик, приз пришлите по адресу..." имеют весьма маленький шанс на выигрыш. Такие фотографии нам не нужны... Нам нужны монстры, выползающие из экранов, системные блоки, прошитые пулями и алтари Лары Крофт. Нам нужен креатив. Нам нужна Твоя Игровая Зона!

Приславший саму лучшую, самую прикольную, саму интересную... в общем самую-самую-самую фотографию получит вот этот минимаршрутизатор для построения локальной домашней сети - USR8000 производства U.S.Robotics.

Двое других счастливчиков, приславших также отличные фотографии, получат поощрительные призы.

Для приславшего письмо "это моя тумбочка, это мой пентиум, это мой джойстик, приз пришлите по адресу..." мы заготовили канистру нервно-паралитического газа.



Призы (за исключением канистры) предоставлены мастер-дистрибутором U.S.Robotics - компанией RRC, отмечающей в этом году свое десятилетие.



Правила конкурса

* На адрес navigat@aha.ru с сабжем "Моя игровая зона!"

** Все фотографии должны быть в формате jpg с качеством на менее 90%, комментарии в .txt файлах.

*** И должны они быть присланы до 15 сентября.

**** Пожалуйста, не забывайте подписывать письма Своим Настоящим Именем. Вы не представляете, сколько нам приходит ответов, которые подписаны как AbsolutelyStrongestMan или DeathToAllLamerZ [MASSaNetto].

***** Также для разнообразия неплохо писать свой адрес Pa3bop4uBo...



Чернышов Сергей – победитель конкурса "Скриншот, которого не было" получать приз приехал из Петербурга. Посмотрите на это лицо, озаренное радостью от только что свершившейся передачи в полную собственность блока бесперебойного питания. Вот так должен выглядеть каждый читатель Навигатора: веселым, загорелым и с призом.

Итоги конкурса "Слишком сложно"



Самым сложным вопросом в июньском конкурсе был, безусловно, шестой. Как выяснилось, совсем немногие знали, что берсерк в Doom действовал до конца уровня. На остальные вопросы почти все ответили правильно. Конечно, были и те, кто утверждал, что Макс Пейн – это вампир с оборванными крыльями, и что UAC (корпорация из Doom) производит мотоциклы. Но к счастью, таких было совсем не много.

Итоги: микрокомпьютер Handspring модели Visor Deluxe получает Малюков В.В. Поощрительные призы (500-рублевые карты РОСНЕТ) достаются Захаренкову Денису из Москвы и Дробяцкой Л.М. из Армавира.

Новости

Андрей Егоров
Андрей Иванов
Владимир Чаплыгин
Horse With No Name

Imperator - новая RPG от Mythic Entertainment



Компания Mythic Entertainment, разработчик популярной онлайновой RPG Dark Age of Camelot анонсировала новый проект под названием Imperator. События игры происходят в альтернативном будущем, где Римская Империя не потерпела крах, а продолжала развиваться, захватывать новые земли и подчинила себе не только Землю, но и многочисленные планеты нашей галактики. Многие тысячелетия в нашей вселенной царил мир, но из глубин космоса появляется новая опасность, угрожающая спокойствию и благополучию Республики и ее граждан – такую вот историю преподносят нам господа разработчики в качестве сюжетной затравки. Также, по заявлению Марка Джакобса, президента Mythic Entertainment, игра будет значительно отличаться от всех онлайновых ролевушек, которые мы видели до сих пор: некоторые особенности будут касаться геймплея, и он будет сочетать в себе как традиционные составляющие для любой online RPG, так и некоторые нововведения, которые сделают Imperator намного привлекательнее. Что ж, заявления довольно абстрактные – более никакой конкретной информации об игре нет, дата релиза также пока неизвестна. – А. Е.

Frontline Attack: War over Europe



Eidos анонсировала 3D-RTS от польской команды Reality Pump под названием Frontline Attack: War over Europe. Действие игры разворачивается на Восточном фронте в период с 1941 по 1944 год. Игроку будет предложена возможность поучаствовать в боях, как на стороне Красной Армии, так и на стороне Германии. По две кампании за каждую сторону и по шесть миссий в каждой кампании.

В то время как одиночная игра представляет собой тактические операции с ограниченными ресурсами в живой силе и технике, многопользовательская игра может быть как тактической, так и стратегической. В стратегическом варианте придется строить здания, добывать ресурсы и строить юниты, как во всех RTS.

Разработчики обещают три уровня сложности игры, которые будут влиять не только на мощь AI, но и на его агрессивность. Так же, говориться о том, что любой юнит в игре будет, по мере участия в боях, накапливать опыт. Более опытные юниты получат определенное преимущество в бою.

Выход игры запланирован на август/сентябрь этого года. - А.И.

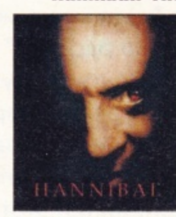
Мотор, камера, начали!

Работы над экранизацией культового игрового сериала Alone in the Dark сдвинулись с мертвой точки - студия Angry Films наконец-то приступила к съемкам одноименного фильма. Столь утомительным и трудоемким процессом руководит господин Дон Мерфи (Don Murphy), в чей послужной список входит продюсирование “Прирожденных убийц”, “Двойного дракона”, “Вечной полночи” и “Из ада”.



Разумеется, из данной четверки нас больше всего должна интересовать судьба второй картины. В 1994 году боевик Double Dragon, сюжет которого имел лишь минимальное отношение к популярной приставочной игре, не смог снискать успеха у геймерского сообщества. Будем надеяться, что спустя десять лет (премьера Alone in the Dark состоится не ранее 2004 года) снаряд не упадет второй раз в одну и туже воронку. - В.Ч.

Hannibal: The Game



Компания Strategy First подписала контракт с французской фирмой Arxel Tribe, в соответствии с которым последняя начинает разработку игры по мотивам фильма “Ганнибал”. Известно, что Hannibal будет разрабатываться на движке LithTech’s Jupiter 3D. Вам предстоит играть за агента Клэрис Старлинг (Clarice Starling) и изобличить серийного убийцу Ганнибала Лектора. В жанровом отношении новый проект будет типичным Survival Horror в стиле Nocturne или Resident Evil. Релиз намечен на март 2003 года. – А. Е.

Mistmare – новая RPG от Arxel Tribe



Французская компания Arxel Tribe анонсировала еще один интересный проект, который вне сомнения придется по вкусу поклонникам RPG. Действие игры происходит в альтернативном мире в 1996 году – на Земле царит хаос, человечество находится на грани вымирания после войны, длившейся на протяжении многих лет. Главный персонаж игры – Islador, бродячий монах, который путешествует по Европе в поисках человека – посланника Антихриста, развязавшего международный конфликт. По ходу игры вам предстоит побывать в Риме, Париже, Авиньоне и в других городах и найти слугу Сатаны, посеявшего хаос и опустошение на нашей планете.

Разработчики обещают:

- уникальное сочетание в Mistmare элементов action, adventure и RPG;
- реалистичные погодные эффекты;
- огромная вселенная с широким набором локаций;
- более 80 игровых персонажей;
- огромный арсенал вооружения;
- 35 видов монстров, каждому из которых присущи уникальные особенности и тактика ведения боя.

Графическая сторона игры, судя по скриншотам, выглядит совсем неплохо. Релиз намечен на конец 2002 года. – А. Е.





звёздный лёд для звёздных героев
Шетпл
мороженое
АЙС-ФИЛИ
цитрус
тропик
яблоко лёд
Товар сертифицирован

Battle Realms: Winter of the Wolf

После успеха трехмерной стратегии о фэнтезийной как бы Японии Battle Realms разработчики из Liquid Entertainment сразу же принялись за "строительство" первого адд-она к игре. В данный момент известно немногое. Сюжет адд-она разворачивается за семь лет до действия оригинальной игры во времена всеобщей смуты. Нам предстоит руководить героем клана Волка по имени Grayback. По ходу двенадцати новых миссий наш герой освободит людей Волка от жестокой тирании магов из клана Лотоса, а также спасет мир от наступления лютой магической зимы.



Что такое ядерная зима мы теоретически знаем, а что представляет из себя магическая, узнаем не раньше конца этого года, когда и выйдет этот адд-он. Ну, а издателей у игры сразу двое - Ubi Soft Entertainment и Crave Entertainment. - А.И.

Counter-Strike: Condition Zero опять переносится



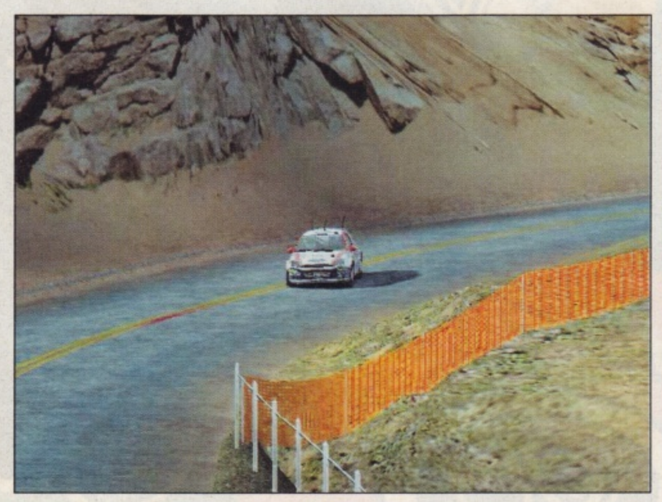
Sierra и Valve продолжают огорчать поклонников Counter-Strike: долгожданный и уже однажды переносившийся CS:CZ опять отложен. На этот раз игру стоит ожидать в ноябре-декабре этого года. К тому же, на этот раз Sierra даже не удосужилась сообщить причину такого шага. - А.И.

Infogrames и Терминатор 3

Компания Infogrames объявила о подписании контракта с С-2 Pictures и Intermedia об эксклюзивном праве на разработку игр для PC и игровых приставок по мотивам будущего фильма "Terminator 3: Rise of the Machines". Кроме этого Infogrames забронировала за собой право на эксклюзивную разработку игр по фильму Терминатор 4, если таковой будет создан.

"Terminator 3: Rise of the Machines" выйдет летом 2003 года. Примерно на то же время заявлен и выход первой игры. Ее название и прочие подробности пока держится в секрете. Известно только, что Infogrames ведет разработку игры Terminator: Dawn of Fate, основанной на событиях самого первого Терминатора. Релиз намечен на конец этого года, правда, только для Playstation 2 и Xbox. - А.И.

Colin McRae Rally 3 – новые подробности



Codemasters раскрыла некоторые детали относительно разработки третьей части популярного гоночного симулятора Colin McRae Rally, выход которой запланирован на третий квартал 2002 года. В частности, стал известен полный список машин, которым предстоит участвовать в состязаниях. Кроме анонсированного ранее Ford Focus RS WRC 2002 в игру попадут модели фирм Citroen, Subaru, Mitsubishi и других известных автоконцернов. Также авторы обещают более продвинутую графику – теперь машины, трассы и окружающий ландшафт подвергнутся детальной проработке и будут выполнены на самом высоком уровне. Кроме того, в Colin McRae Rally 3 будет несколько традиционных видов соревнований и около двух десятков треков, расположенных в Японии, Испании, Швеции, Финляндии, Греции, Австралии, Англии, и США. – А.Е.

Новости от "1С"



Компания "1С" объявила о подписании договора с компаниями Interplay и Virgin на издание на территории России, Балтии и стран СНГ блокбастеров Icewind Dale 2 и Lion Heart. Локализованные версии будут выпущены в коробочном и экономичном (jewel-box) вариантах. Также "1С" собирается издать целую серию классических игр от Interplay и Virgin – все они будут полностью переведены на русский язык и выпущены в экономичном варианте.

Даты релизов, а также полный список игр, выпускаемых "1С", будут обнародованы дополнительно. – А.Е.

Прощай Cryo

Пятого июля французский издатель и разработчик Cryo, выпустивший From Dusk Till Dawn, Frank Herbert's Dune, The Shadow of Zorro, Megarace 3 и многие другие игры, а так же его филиал Cryonetworks официально заявили о своем закрытии, так как переговоры с основными кредиторами компании закончились безрезультатно. Все операции с акциями компании были заморожены еще двадцать восьмого июня. Такое "подвешенное" состояние продлилось до совета директоров, который состоялся второго июля, где и было принято решение о ликвидации компании. - А.И.

Shadow



Похоже, что и без того большая коллекция жанра тактическо-спецназовских экшенов в скором будущем пополнится еще одним экспонатом. Компания Vae Victis разрабатывает action-проект Shadow (рабочее название). Играть предстоит за солдата одного из десяти элитных военных подразделений, включая американских "Морских Котиков", английский SAS и наш любимый российский спецназ. Разработчики обещают огромный выбор вооружения, а также около 15 типов транспортных средств, которые вы можете использовать в процессе выполнения миссий. Касательно самих заданий пока никакой конкретной информации не имеется.

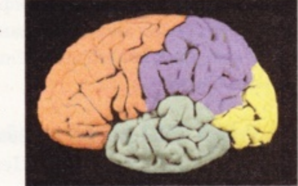
Говорить о графической стороне Shadow пока еще рано – Vae Victis показала всего несколько скриншотов, демонстрирующих оружие и уровни: все выглядит довольно сыровато и прямоугольно, но игра еще находится на начальной стадии разработки и со временем, надеемся, все изменится в лучшую сторону.

Также известно, что для создания Shadow используется движок Torque, который применялся Sierra Studios для разработки Tribes 2. Дата релиза пока неизвестна. – А.Е.

Компьютерные игры уменьшают мозговую активность

На сайте Mainichi Daily News (http://mdn.mainichi.co.jp/) была опубликована статья об исследовании японского ученого Акио Мори (Akio Mori), профессора Нихонского Университета (Nihon University). Согласно выводам мистера Мори, чрезмерное увлечение компьютерными и видеоиграми имеет самые неблагоприятные последствия для здоровья человека – как физическо-

го, так и морального. Заядлый геймер теряет концентрацию и становится рассеянным, легко раздражим, и имеет немало проблем во взаимоотношениях с окружающими.



Акио Мори исследовал 240 человек в возрасте от 6 до 29 лет. Ученый анализировал мозговые волны участников эксперимента и разделил их на beta-волны, показывающие активность области мозга, "отвечающую" за профессиональную деятельность человека и alpha-волны, которые появляются, когда мозг отдыхает. Результаты исследования были следующие: люди, редко играющие в компьютерные игры, имели сильные beta-волны, в то время как у подопытных, отдававших этому занятию от 2 до 7 часов в день наблюдалось фактическое их отсутствие. Также представители "играющей" группы заявили исследователю, что в последнее время они стали слишком рассеяны, легко раздражимы и имели немало проблем в общении с друзьями и знакомыми.

Никаких конкретных игр в сообщении упомянуто не было, подробные результаты данного исследования будут объявлены в США этой осенью. Следует отметить, что подобное изучение уже проводилось в Тохокском Университете (Tohoku University) в Японии. Его результаты получили весьма нелестные отзывы у Европейской Ассоциации Издателей Программного Обеспечения. – А. Е.

Не желаете ли еще немного The Sims?



Компания Electronic Arts объявила о скором выходе очередного аддона к игре The Sims. Называться он будет The Sims Unleashed и выйдет уже в сентябре этого года. Данный довесок порадует поклонников виртуальной жизни сразу тремя вещами.

Во-первых, будут добавлены различные игровые объекты по соседству с обиталищами симсов. Можно будет прогуляться по парку или посидеть в кафе. Не обойдется и без любимого многими развлечения - шопинга. Во-вторых, в игре появятся домашние животные, связанные с ними различные аксессуары, а так же возможность пойти погулять с любимой собакой в парк. Животных можно будет также тренировать, например, приносить газету.

Ну и, в-третьих, для симсов будет добавлено пять карьерных лестниц и пятьдесят различных должностей. - А.И.

Стартовала еще одна планета

Десятого июля компания GameSpy Industries торжественно объявила об открытии еще одного сайта в своей сети. Называется он PlanetWarcraft.com и посвящен, как это не трудно догадаться, недавно вышедшей игре Warcraft 3: Reign of Chaos от Blizzard Entertainment, а так же разрабатываемой MMORPG World of Warcraft. - А.И.



Лицензия на Storm II продана китайцам



Компания "Акелла" сообщила о продаже лицензии на графический движок Storm II. Технология была приобретена китайской компанией Snail Game для разработки игры в жанре MMORPG под названием Hang Hai Shi Ji, что с китайского языка переводится как "Век Мореплавания".

Хочется напомнить, что Storm II является неотъемлемой частью ролевого проекта "Корсары 2". Быстрый вывод графики, поддержка массы модных эффектов и революционная технология отображения воды сделали Storm II лидером на рынке трехмерных технологий.

Aliens vs. Predator 3 – быть!



По заявлению Fox Interactive, в ближайшее время начнется разработка третьей части Aliens vs. Predator. Пока никакой конкретной информации об игре не сообщается, известно лишь, что в жанровом отношении AvP 3 будет зубодробительным экшеном, еще одной серией в бесконечной эпопее выяснения отношений между людьми, чужими и хищниками. А кто сильнее – покажет время. – А. Е.

Halo выйдет на PC!



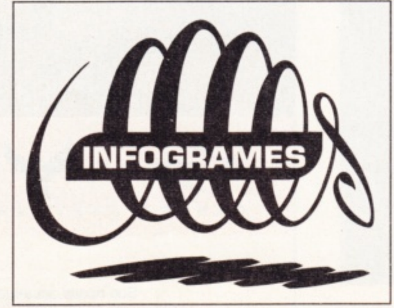
Microsoft Game Studios объявили о разработке PC и Macintosh версий нашумевшего 3D-шутера от первого лица для Xbox Halo: Combat Evolved.

Действие разработанной компанией Bungie Studios игры происходит в загадочном кольцевом мире. Портированием игры на PC займется фирма Gearbox Software, хорошо известная поклонникам 3D-стрелялок. Версия для Macintosh будет разрабатывать Westlake Interactive, а опубликует ее компания Destineer, которая портировала многие другие игры Microsoft на Macintosh, включая "Age of Empires II" и "Links Championship Edition".

Разработка версий для Macintosh будет идти параллельно с разработкой PC-версии. Ожидается, что Halo для PC выйдет летом 2003 года, версия для Mac'а также появится в 2003 году. Дополнительная информация относительно содержания игры, требований и фич будет объявлена позже. - А.И.

Анонс Driver 3

По заявлению компании Infogrames, в настоящее время начата работа над новой частью автомобильного симулятора Driver. Над третьей серией популярной гонки трудится английская команда Reflections Interactive Studio, которая является автором первых двух частей.



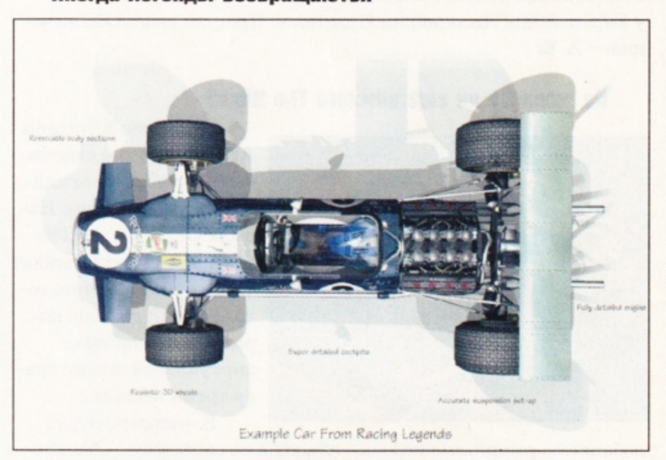
Пока никакой конкретной информации об игре нет, известно лишь, что релиз запланирован на второй квартал 2003 года на PC и консолях нового поколения – PlayStation 2, Xbox и GameCube. – А. Е.

Я NBA 2003 узнаю по обложке...



Центральный "дэф" баскетбольной команды New Jersey Nets Джейсон Кидд (Jason Kidd) подписал выгодный контракт с компанией EA Sports. Условия сделки таковы: Кидд получает немалую сумму денег и обязуется принимать участие во всех рекламных акциях канадских девелоперов - "светиться" в роликах, на презентациях и т.п. Оговорено размещение его портрета на обложке с игрой. Теперь Кидд помогает девелоперам в качестве консультанта, раздает налево и направо интервью, в которых говорит о крутости своих новоявленных работодателей: "Для меня очутиться на обложке игры с такой многолетней историей – это огромная честь. Я изо всех сил буду помогать разработчикам сделать ее более совершенной". – В.Ч.

Иногда легенды возвращаются



Программисты из компании West Racing полным ходом трудятся над симулятором Racing Legends. Разработчики клянутся создать очень реалистичный игровой процесс и обещают смоделировать достоверную физическую модель, несколько десятков реально существующих трасс и около полусотни гоночных болидов. Помимо этого обещаны всевозможные капризы погоды, которые будут непосредственно влиять на ход гонки. В пресс-релизе West Racing утверждает, что ее детище понравится как прожженным фанатам Формулы-1, так и простым геймерам, любящим наматывать круги на трассах в аркадном режиме. Посмотрим, во что выльется подобная погоня за двумя зайцами. На данный момент проект находится на ранней стадии разработки, и говорить о конкретной дате релиза пока еще рано. – В.Ч.

Машинки готовы к старту



Немецкая компания BumbleBeast анонсировала аркадные гонки на радиоуправляемых машинках Big Scale Racing.

Основные фичи этого проекта выглядят следующим образом:

- игрок вправе выбрать один из десяти миниатюрных автомобилей разных классов;
- в меру реалистичные столкновения болидов, чья длина не превышает 90 сантиметров;
- три игровых режима: тренировка (training), быстрый заезд (quick race) и чемпионат (championship), плюс участие в кубковых и показательных заездах;
- коллективные забавы по локальной сети (до 8 человек), через Интернет или сплит-скрин (2 игрока за одним компьютером);


Акелла
Another war
Другая Война
pc cdrom
INTERACTIVE
MIRAGE
CENEGA
Акелла
Another war
Другая Война
pc cdrom
акелла™

- высокодетализованные трассы, ландшафт и модели машинок;

- различные погодные эффекты и динамическую смену дня и ночи.

В Европе в роли издателя Big Scale Racing выступит фирма HD-Interactive, а распространением игры на территории США и Канады займется компания Summitsoft. Ориентировочная дата выхода – сентябрь 2002 года. Более подробную информацию об игре вы сможете почерпнуть по адресу http://www.bigscaleracing.com. – В.Ч.

EverQuest RTS

Sony Online Entertainment подписала контракты сразу с двумя компаниями на разработку двух новых игр из серии EverQuest, одной из самых популярных онлайновых ролевушек на сегодняшний день. Первый договор был заключен с калифорнийской фирмой Rapid Eye Entertainment, в соответствии с которым последняя начинает работу над трехмерной стратегией в реальном времени EverQuest RTS. Второе соглашение Sony подписала с вашингтонской компанией Snowblind Studios, которая займется разработкой новой серии EQ для PlayStation 2. Пока никакой конкретной информации об играх не имеется, так что нам остается только ждать. – А. Е.



Medal of Honor: Allied Assault Expansion Pack



Electronic Arts поделилась с игровой общественностью некоторой информацией относительно первого адд-она к популярному шутеру о Второй мировой войне Medal of Honor: Allied Assault.

Разработчики обещают девять дополнительных уровней для сингла и пятнадцать карт для сетевых баталий. Также в игру будет добавлено около двух десятков дополнительных видов вооружения, новые враги и виды войск – Британские и Советские.

На этот раз игроку предстоит пройти всю игру за Джака Барна, сержанта армии США, выполнить целый ряд заданий в тылу врага и принять участие в нескольких сражениях, включая битву за Берлин. Релиз Expansion Pack'а намечен на осень. – А. Е.

Serious Sam и Resident Evil в одном флаконе

Компания Plutonium анонсировала новый action, который, вне сомнения, придется по вкусу не только многочисленной армии фанатов Serious Sam'а, а также и почитателям Resident Evil. Проект под таинственным названием Cleric, согласно имеющейся на сегодняшний день информации, будет представлять собой некий коктейль из зубодробительного шутера и старого доброго Survival Horror. Действие игры происходит в XVI веке в России, вам предстоит исполнить роль священнослужителя, посланного в отдаленный городок в горах, в котором случилось большое несчастье – при загадочных обстоятельствах исчезло несколько молодых девушек и теперь вам как духовному лидеру придется разобраться в случившемся.



Геймплей Cleric будет вполне традиционен для игр данного направления – в основном вам придется заниматься отстрелом разнообразной нечисти, обитающей в лесах рядом с поселением, коллекционированием оружия, аптечек, боеприпасов и предметов для решения головоломок. Графическая сторона игры должна быть на высоте – Cleric разрабатывается на движке от Croteam, на котором создавались оба эпизода Серьезного Сэма.

Дата релиза игры пока неизвестна. – А. Е.

Revolution

Компания Activison анонсировала новый action Revolution. Действие игры разворачивается в будущем, которое, как внушают нам разработчики многих компьютерных игропроектов, не так безобидно и безоблачно, как кажется. На этот раз вам предстоит спасать мир от некой Корпорации, могущественной компании, которая занимается генными исследованиями, клонированием людей и, используя свои технологии, хочет превратить все население в более продвинутый вид человека под кодовым названием "Порода". Понятно, что такая незавидная участь не понравилась некоторым представителям homo sapiens, и они создали подпольную организацию сопротивления.

Игра начинается с того, что главный персонаж Revolution, который работает на эту самую "Корпорацию" вступает в контакт с представителем движения сопротивления и тот уговаривает его помочь уничтожить компанию – вот такую ординарную историю преподнесли нам авторы "Революции" в качестве сюжетной затравки. Что же касается самой иг-



ры, то разработчики обещают нам порядка тридцати уровней для сингла, несколько карт для сетевых сражений, а также 19 видов вооружения. – А. Е.

Первый адд-он к HoMM IV



Компания 3DO готовит к выпуску первый адд-он к игре Heroes of Might & Magic IV под названием Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm. Почитателей пошаговой стратегии будут ожидать ровно шесть новых кампаний и свыше двадцати новых карт. Также будут добавлены новые герои, четыре новых монстра, парочка свежих мелодий и восемнадцать артефактов!

Все это будет доступно в новом редакторе, который будет поставляться вместе с игрой. Также на диске с адд-оном будет находиться патч, который сделает доступной многопользовательскую игру в самих Heroes of Might and Magic IV и адд-оне. Выход Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm намечен на третий квартал этого года. - А.И.

LucasArts исполнилось 20 лет!



В далеком 1982 году, то есть ровно двадцать лет назад, когда индустрия компьютерных развлечений еще ходила под стол пешком, на свет появилась компания LucasArts.

И вот на протяжении этих долгих лет LucasArts с нами и периодически радует такими шедеврами в области "квестостроения" как Full Throttle, Grim Fandango, серия Monkey Island. Поклонники космических симуляторов наверняка помнят серии игр X-Wing и Tie-Fighter. Не стоит забывать и о сериях Jedi Knight (Dark Forces) и Indiana Jones. Все эти игры, без всякого сомнения, стали классикой жанра.

Не обходилось, конечно, и без откровенно провальных игр, особенно их много среди RTS на тему Star Wars. Но как это бывает, плохое быстро забывается.

Так поздравим же LucasArts с праздником и вспомним былые времена, благо именинник устроил настоящий праздник. На специально отведенной страничке http://www.lucasarts.com/20th/ можно почитать историю фирмы, воспоминания ее работников о той или иной игре, биографии ведущих работников, просмотреть (и скачать при желании) скриншоты и заставки из старых добрых игр, а так же поучаствовать в викторине. - А.И.

PAN Vision получила права на издание BANDITS - Phoenix Rising

Игрушка "BANDITS - Phoenix Rising" находилась в разработке свыше года, в ее основе движок GRIN 3D. Игрока ждет мир, похожий на вселенную фильмов о сумасшедшем Максе, где все проблемы решаются в ходе схваток с применением оружия и навороченных средств передвижения. В качестве предводителя шайки Wolfpack вы пройдете по 22 миссиям, вернее, не пройдете, а проедете, периодически меняя суперские тачки на еще более крутые и тяжеловооруженные.



Релиз "Бандитов" запланирован на октябрь текущего года. - HWNN

Тони станет мыльной оперой



Activision продлила контракт с Tony Hawk'ом на использование его образа и имени в серии игр Tony Hawk's Pro Skater аж до 2015 года. Таким образом, серия Tony Hawk's Pro Skater будет оставаться на лидирующей позиции среди спортивных игр Activision, по крайней мере, еще тринадцать лет. Напомню, что следующая игра этой серии, Tony Hawk's Pro Skater 4, должна выйти в конце этого года. - А.И.

CD скоро умрет?



Eidos Interactive Germany официально объявила о том, что, начиная с 2003 года, компания будет издавать все игры только на DVD-дисках, которые до этого использовались только для специальных версий игр. На самом же деле подготовка начнется уже в этом году, так как производителям требуется некоторое время для перехода на новый формат.

Причинами для такого хода, скорее всего, послужили сразу две вещи. Во-первых, низкая защита данных на CD-дисках от копирования. Во-вторых, постоянно увеличивающиеся размеры игр, а DVD-диски имеют гораздо больший объем, чем их CD-предшественники. Так, например, Commandos 2 выпускался на трех CD, в то время как для этой же игры требуется всего лишь один DVD-диск.

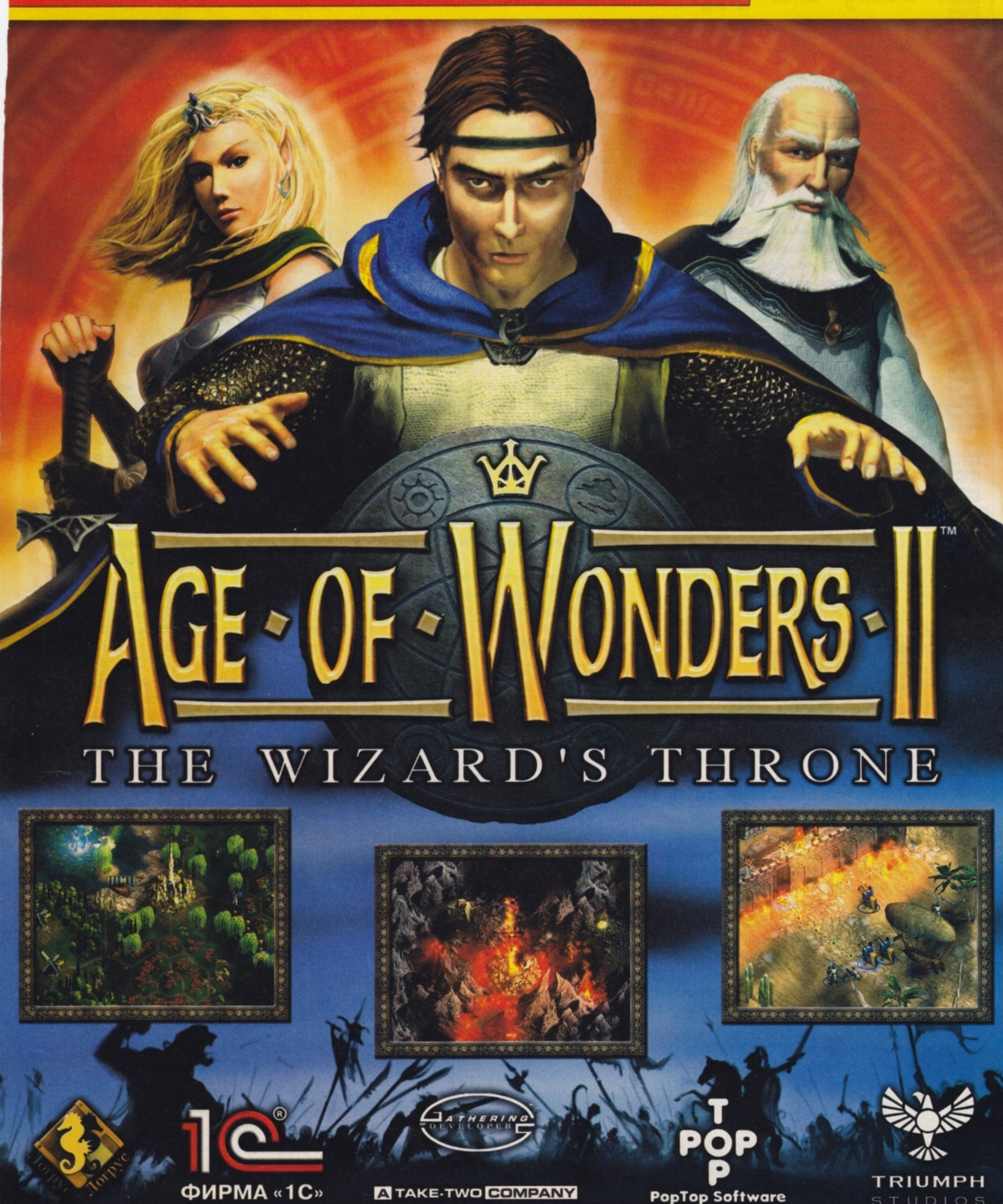
Пока не известно, последуют ли примеру Eidos Interactive Germany отделения Eidos в Великобритании и США. - А.И.

Far Cry



Компания Ubi Soft Entertainment анонсировала новый FPS Far Cry. Действие игры разворачивается на островах Полинезии, где главный герой собрался немного отдохнуть. Ему, естественно, помешали. И не просто какие-нибудь аборигены, а профессионалы, экипированные по последнему слову техники. Кроме того, ими явно руководит некая таинственная организация.

Ну и флаг им в руки, все равно всех перебьем. Но случиться это не раньше конца следующего года. Именно тогда состоится релиз этой игры. А пока остается только смотреть на скриншоты. Хотя они не поражают своей красотой, вопреки всем заявлениям Alain Corre, исполнительного директора Ubi Soft Entertainment, которые пестрят словечками вроде "superb" и "amazing". Подобную графику уже давно демонстрируют различные FPS. А как шутер с подобным уровнем графики будет смотреться в следующем году (особенно если выйдет после DooM 3) говорить сложно. - А.И.


Age of Wonders II™
THE WIZARD'S THRONE
ФИРМА «1С»
A TAKE-TWO COMPANY
PopTop Software
TRIUMPH
STUDIOS

Константин Подстрешный

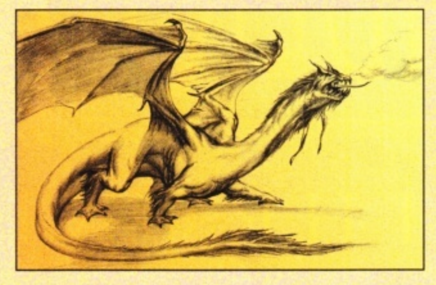
Ай, зе Дрэгон!

Издатель	"Акелла" http://www.akella.ru
Разработчик	Primal Software http://www.primal-soft.com
Жанр	Action/RPG
Дата выхода	Осень 2002 года
Сайт игры	http://www.primal-soft.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2377.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Недалеко от "Сокола" есть Поселок Художников. Деревня в центре Москвы. Одноэтажные домики и пучеглазые Мерседесы. Где-то в глубине этого маленького мирка, затерялся офис Primal Software. Не напрягайте память, она пороется на пыльных полках архивов и скажет, что такая компания игр не делала...

Но люди, которые работают в Primal далеко не новички. Нас встречают Вячеслав Письменный и Дмитрий Жуков. Авторы легендарного "Петьки и Василия Ивановича". Последние два года группа разработчиков под их непосредственным командованием создавала новенькую с иголочки Action/RPG - The I of the Dragon.

И что же мы видим? Мы видим... Мэджик Карпет! Только теперь у него выросли крылья, хвост и здоровые зубы



При имени Magic Carpet Письменный вздрагивает. Видимо слишком часто вспоминают эту игру. Не удивительно. Во-первых, в The I of the Dragon терраморфный движок. Во-вторых, когда в первой же заставке появляется некто в тюрбане и на ковре-самолете, ассоциации возникают автоматически. А в третьих, и, правда, похоже немного...

Но Primal могут не волноваться - кто в наше время помнит старину Карпета?



На выбор есть три замечательных крылатых дракончика. Без длинных когтей, пластин и шипов на спине. Совсем еще малыши. Максимум, что могут - поднять и сжевать в воздухе большого зеленого одноглазого слизняка. Но дайте им время. Один из них станет повелителем мертвых, второй – знатоком магии, а третий – просто здоровым летающим огнеметом. Каждый со своим набором заклинаний и умений. Точнее будет сказать, каждый сможет выучить более ста заклинаний и умений.

Поднабравшись экспы, к концу игры дракон прилетит уже возмужавшим истребителем нечисти, не похожим на милую крылатую ящерицу. Меняется он постепенно... До того постепенно, разработчики даже опасаются, что игроки могут просто не заметить, как вырос их питомец...

Лелейте своего дракона, кормите вкусными монстрами, и его колючки всегда будут острыми и симпатичными.

Здесь водятся...



Жалко зеленого одноглазого слизняка. Подумаешь, ползал, подумаешь, плевался, собственно чего плохого он сделал мировой экологии?

- Это хорошо, что жалко, - говорит бессердечный Письменный, – Значит зеленый слизняк - персонаж.

Крестьянин пашет поле на чем-то отдаленно напоминающем быка. Родственник-альбинос трицератопса охотится на рогатых гуманоидов. Те удирают верхом на зеленых чешуйчатых страусах. Помесь кентавра, кенгуру и крокодила достает из сумки на животе приличных размеров камень и бросает его в нашу сторону.

Вместо того чтобы содрать обычную фэнтезевую вселенную, Primal придумали свой собственный мирок. Мирок, в котором самые привычные существа (за исключением людей) – драконы. Остальные - какая-то помесь из лавкрафтовских тварей, очень диких племен нелюдей и порождений собственной частично не совсем здоровой фантазии. Никаких эльфов, гномов, кендров, соламнийских рыцарей и кого бы там ни было...

Отличная вселенная.

Мой город – моя крепость



- Оу, по городу ходят люди...

- Крестьяне, крестьянки, какая-то жизнь, по замороченности не Black&White, все-таки у нас экшен...

- А ничего, если начну их кушать?

- Да-да, пожалуйста, пожалуйста, никто не запретит... пока не голые тетки...

Речь идет о "цензоренности" игры. Уже отключена и, скорее всего, не попадет в финальную версию расчлененка, а раньше любому жителю деревни можно было за здорово живешь отгрызть голову. Убрали, слишком уж кровожадно это смотрелось. "Голые тетки" – это то, чего западные издатели опасаются больше чем расчлененки. Какое падение нравов...

Вернемся к тому, что по городу бродят люди. Основателем поселения, как ни странно, тоже является дракон. Поднабрав кристаллов с убитых монстров можно заняться градостроительством. Город можно апгредить, и нужно защищать от монстров. Хотя жители тоже мечами помахать не дураки. Город – это наша крепость, источник квестов, запас маны и если уж совсем оголодаете – еды. В городе живут люди, союзники и по совместительству работодатели.

Движок для дракона



С неба падает камень прямо на головы небольшой компании дикарей. Булыжник вбивает бедняг в землю по колено. На терраморфе или попросту изменении ландшафта завязано очень много визуальных эффектов. Например, если его величеству Дракону захочется устроить небольшой метеоритный дождь, то останутся кратеры. Можно накол-



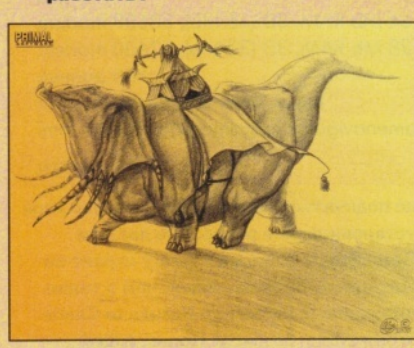
довать вулкан или например каньон. При должной прокачке разумеется.

Через некоторое время все, что вы сотворили с несчастным рельефом, исчезнет. Налицо естественная коррозия почвы под воздействием ветра и нехватки оперативной памяти. Можно было сделать так, чтобы все к чему прикоснется дракон, оставалось бы на веки вечные измененным. Но тогда компьютеры, подходящие под системные требования "Глаза Дракона", появились бы еще лет через пять.

Все желающие насладиться графикой The I of the Dragon могут либо скачать демо-версию (при наличии хорошего интернета: весит удовольствие 192 мб.) либо найти ее на диске июньского номера нашего журнала. Для тех, кто демку по какой-либо причине пропустил, скажем, что ничего революционного движок в себе не несет, но с работой своей справляется и качественной картинкой глаз радует. Монстры исправно ползают или летают, деревья качаются на ветру, крылатый герой игры служит источником заклинаний по большей части разнообразных и красивых. Солнце всходит-заходит и звезды в количестве честных пяти тысяч на небе присутствуют. А когда не мешают облака, можно разглядеть созвездия.



У дракона есть выбор на кого работать?



По ходу игры большого разветвления нет, но в конце будет битва между добром и злом, в которой ты можешь принять посильное участие на той или иной стороне, - рассказывает тайны Дмитрий Жуков.

Вячеслав Письменный поддерживает тему: Насчет работы. Очень хорошо работать с "Акеллой"... Они просили, чтобы мы об этом сказали... (смеется) Мы честно говорим: с ними работать хорошо, с нами работать хорошо, вообще работать хорошо...

Это очень здорово, что у нас в стране появилась еще одна профессиональная группа разработчиков. И то, что Primal не зависит от какого-либо конкретного издателя – только дополнительный плюс.

Если судить по тому, что мы видели, The I of the Dragon может и не станет хитом, но и участь лузера ей явно не заготовлена, это очень крепкая и добротная игра. Из гнезда дракончики выберутся осенью. Пока малыши выглядят физически здоровыми и красивыми, в сентябре посмотрим на первенцев поближе.



America's Army: Operations

Юрий Пашолок

Официальная игра армии США

Издатель	Министерство обороны США
Разработчик	Министерство обороны США
Жанр	FPS
Требуется	Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb), 33600 modem
Рекомендуется	Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb), 57600 modem
Дата выхода	Нет данных
Сайт игры	http://www.americasarmy.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2664.html
Смотри на диске	скриншоты

It's not a matter of rights
It's just a matter of war
Don't have a reason to fight
They never had one before
You're just a killing machine
He's come to take you down
We take the gas that we need
And pump the blood on the ground
Ministry

Увлечение американских военных компьютерными играми началось давно, достаточно вспомнить специальный уровень для DooM, на котором тренировались морские пехотинцы. Шло время, появились тактические шутеры, которые лучше подходили для тренировок, один из них, Delta Force: Land Warrior, лег в основу первого военного тренажера.

Сейчас на "вооружении" американцев есть несколько игровых тренажеров, вскоре должен поступить еще один, Virtual Battlefield System-1 (VBS-1), создаваемый на базе Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Но военные поняли еще одну вещь: игра может служить не только в качестве тренажера, но и средством пропаганды. Неизвестный американский генерал подумал "а если...", несколько команд, включая Epic Games, ответили "не вопрос", всемогущая (пока что) nVidia со своей стороны оказала поддержку, и в результате на свет появился один из самых амбициозных проектов этого года - тактический сетевой шутер America's Army: Operations. Не убедил? Еще раз повторю: *бесплатный* сетевой тактический шутер. Вижу, теперь убедил, но это только начало.

Когда за дело берутся военные

То, что случилось четвертого июля этого года, наверняка войдет в историю игровой индустрии. Именно в этот день на ряде крупных сайтов появилась демоверсия America's Army: Operations (военные предпочитают называть демку словом Recon). Такого не было со времен выхода shareware-версии Quake: только на одном FilePlanet за три дня было зарегистрировано сто пятьдесят тысяч закачек (желающим приходилось выстраиваться в шестичасовую очередь); сколько за это же время скачали с других сайтов, не подсчитает никто. Одновременно игра установила еще рекорд: по данным GameSpy, в America's Army играет по Интернету больше людей, чем в такие признанные хиты, как Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor: Allied Assault и Soldier of Fortune 2: Double Helix. И ведь это еще демка, нетрудно себе представить, что будет, когда выйдет полная версия игры.

С чем обычно ассоциируются игры, относящиеся к категории shareware/freeware? Правильно, с полуфанатскими разработками, где графика далеко не всегда полигональная, а геймплей зачастую напоминает кашу. Все это верно, но не в случае с America's Army: военные не поскупились на расходы, в результате игра может похвастаться великолепной графикой, основой для которой служит последняя эволюция Unreal Engine. Сразу же бросается в глаза то, как старательно прорабатывали каждую деталь, например, местные автомобили выглядят как минимум не хуже, чем в GTA 3. Что же касается проработки моделей игроков и оружия, то правильнее всего ее будет сравнить с недавно вышедшим Soldier of Fortune 2: Double Helix. Да, в SoF 2 на игроков уделили немного больше полигонов, но лично мне больше нравится то, что сделано в America's Army: там они меньше похожи на кукол, передвигаются намного реалистичнее - одним словом, выглядят более живыми. А вот в плане оружия наблюдается явная ничья, в обеих играх оно великолепно.

Упал-отжался

С чего начинается Родина? Правильно, с картинки в твоем букваре. С чего начинается America's Army? Разумеется, с регистрации, этот пункт обязателен и обжалованию не подлежит. Еще одним обязательным пунктом является наличие установленной программы GameSpy Arcade (если ее нет, программа установит ее через Интернет самостоятельно), кроме того, убедитесь, что у вас есть стабильный выход в Сеть, без этого тоже никак. Лично я опасался, что, когда программа увидит в той части формы, где надо указать страну, гордое имя "Russia", мне вежливо помашут ручкой, к счастью, этого не произошло.

Зарегистрировались? Чудненько, но этого мало, необходимо пройти полный курс подготовки. Что значит "зачем"? Не забывайтесь, рядовой, вы в армии, здесь вам не тут. А вот и капрал, он, конечно, не такая сволочь, как в Full Metal Jacket, но поблажек от него можно не ждать. Для начала предстоит потренироваться на стрельбище, уже здесь станет понятно, что эта игра будет посерьезнее многих тактических шутеров, буквально кричащих о своем реализме. Никакой оптики, лишь стандартное прицельное приспособление, прибавьте к этому отдачу, стремящуюся задрать ствол вашего M16A2 к небу, а также то, что оружие "ведет". Прошли стрельбище – получите казенный пирожок и бегом на полигон, теперь вас будут учить передвигаться.

Tag me, camper, one more time!



Местные арабские террористы, инструкцию оставили в лагере





Перекур до следующего раунда

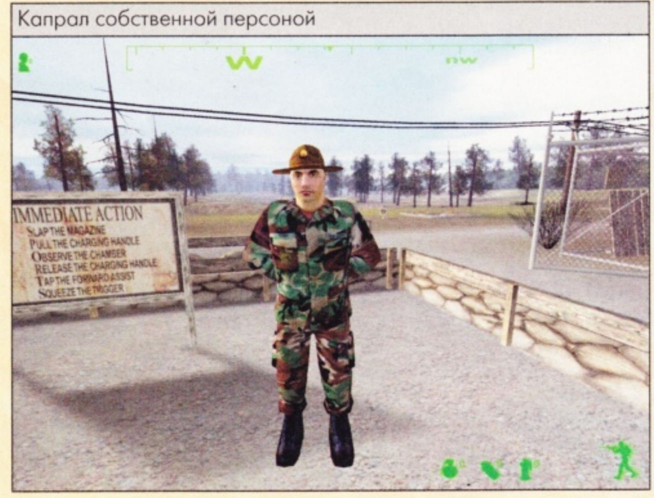
Преодолели и этот маршрут – отлично, теперь вы познакомитесь с остальным вооружением, в том числе ручным пулеметом M249. Если вы думали, что учеба стрельбе из M16A2 была пыткой, то это большое заблуждение, по сравнению с M249 этот автомат вообще верх точности. Никаких одиночных выстрелов, про меткую стрельбу на дальних дистанциях можно забыть, зато тучи свинца гарантированы. Что характерно, все ваши достижения вписываются в "личное дело", лежащее на центральном сервере.

Даже пройдя этот туториал, не надейтесь, что вас сразу же отправят на настоящее сражение, как говорится, стрижка только началась. Теперь предстоят учебные бои, которые отличаются от реальных тем, что вместо пуль ваше оружие стреляет специальными лучами. Нашпиговали врага виртуальными патронами – отлично, противник неспешно бросает винтовку, садится на корточки и кладет шлем перед собой. Пока вы не наберете определенное количество фрагов, дальше не пустят, на серверах, где идут уже реальные бои, вам вежливо скажут, что, мол, не доросли, и выбросят в главное меню, дабы место не занимали. С одной стороны, это несколько унижает игрока, с другой же, за время, проведенное в "учебке", вырабатывается хоть какая-то тактика, тем более что учебные бои идут с живыми соперниками.

Кругом свои

Поначалу может показаться, что America's Army является очередной вариацией на тему Counter-Strike, с той лишь разницей, что полицейских заменили на американских солдат. Вот только сам Counter-Strike можно назвать клоном Action Quake для Quake 2, а его, соответственно, обвинить в заимствовании идей Navy Seal, который был сделан еще для старичка Quake 1. К слову, по разговорам на GameSpy выяснилось, что многие из тех, кто играет в America's Army, до этого резались в Delta Force и Tom Clancy's Ghost Recon. Самое главное, эти две игры разнятся идеологией: если в Counter-Strike более-менее понятно, кто плохие, а кто хорошие, то в произведении американских военных плохих нет вообще, при этом в America's Army есть террористы, в том числе и арабские. Как такое вообще возможно? Сейчас все объясню.

У каждой из воюющих сторон, помимо заветной цели, заключающейся в полном уничтожении врага, есть определенное

Капрал собственной персоной


Между прочим...

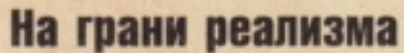
- Прямо из главного меню игры пользователь может попасть на официальный сайт американской армии и заполнить форму для вступления в нее. Как говорится, куй железо, пока горячо.
- В лицензионном соглашении есть пункт, запрещающий использовать игру военнослужащим Ирака, северной Кореи, Ливии и прочих "неблагонадежных" стран. Интересно, как собираются таких пользователей блокировать, тем более что финальный вариант America's Army позволит играть не только через Интернет, но и по локальной сети.
- Наши военкоматы постепенно перенимают опыт американских коллег, чего стоит повестка, где есть фразы типа "предлагаем вам провести незабываемые два года...". Такую вот рекламу, к слову, некоторые российские студенты получили в комплекте с дипломом.

задание. Что характерно, ни на одной карте задания не повторяются: где-то надо прорваться через мост, в другом месте переписать данные с компьютера и так далее, соответственно, у другой команды задача прямо противоположная (выполненное задание приносит больше очков, чем уничтожение врага). Обе команды состоят из американских солдат, то есть в любом случае являются олицетворением демократии на этой планете (с крайне положительными задачами на миссию). В такой ситуации, по идее, легко запутаться, где свой, где чужой. Дабы подобных недоразумений не происходило, разработчики пошли на крайне оригинальное решение, которое меня, честно говоря, поначалу шокировало: вместо американских морпехов нашу базу атаковали... арабские боевики, вооруженные АКС-74У, АК-74 с подствольниками и РПК. Пока я соображал, в чем дело, в мою черепную коробку заглянула пара крайне отрицательных арабских пуль, наверняка сделанная где-нибудь на советском оборонном предприятии. Ничего не понимая, я решил сменить команду, повоевать родным Калашом, каково же было мое удивление, когда в моих руках снова оказался M16A2, а вокруг стояли правильные американские солдаты. Арабы никуда не делись, теперь они засели в доме, где я всего минуту назад защищал компьютер от злобных хакеров с автоматами.

Интересно, что советские автоматы были проработаны ничуть не хуже американских образцов, а в меткости даже их чуть превосходили, да и РПК оказался куда удобнее M249. Вообще, при случае рекомендую сразу же бросать M16A2 и брать вместо него АК-74, у него, в отличие от американской разработки, есть возможность ведения длинных очередей (M16 из-за перегрева ствола такого режима лишен, так что либо одиночные выстрелы, либо очередь по три патрона). Приятно сознавать, что американские военные, во-первых, трезво оценивают возможности своего оружия, а во-вторых, уважают наше. Жду - не дождусь, когда выйдет полная версия, будет интересно посмотреть на поединок Barret M82A1 vs. СВД.

Еще в бой не ходил, а уже медаль. Лепота...

Еще одной интересной особенностью America's Army является система званий. Нечто подобное есть и в Global Operations, и в New World Order, вот только американские военные сделали эту систему гораздо правильнее. В отличие от вышеназванных игр, сержант (высшее звание в America's Army) не получает никаких бонусов, кроме как возможности командовать отделением. Более того, сержант не имеет право пользоваться M249, только штатный M16A2, причем без подствольника. Сержантом стать легко, достаточно уничтожить пару бойцов противника, открыть меню выбора оружия и поставить галочку в опции, которая дает возможность стать командиром отделения. Кстати, командир имеет право выдать бойцу тот вид оружия, который посчитает необходимым, пару раз наш великий стратег торжественно вручал M249. Для стрельбы с дальних дистанций.



На грани реализма

В игре есть немало спорных моментов, одним из них является модель повреждения. Лично я считаю лучшей системой локальных повреждений ту, что была создана в Action Quake, Counter-Strike в этом отношение выглядит более посредственно. Так вот, America's Army стоит еще на ступеньку ниже: здесь, чтобы убить человека, необходимо всадить с десяток пуль, даже попадание в голову не является смертельным. Эти аркадные моменты явно не стыкуют с такими явлениями, как контузия (голова гудит, а еще периодически носит из стороны в сторону) и резкое уменьшение скорости передвижения при попадании в ногу. Есть в игре и поистине хардкорная вещь, а именно выход из строя оружия при попадании в него шальной пули, когда такое случается, становится совсем весело.



Если эту дверь откроют, два наряда вне очереди гарантированы

Очень порадовали гранаты, скажем, дымовая создает по-настоящему непроницаемую завесу; что же касается осколочной, то с ней надо обращаться очень аккуратно: можно не только себя подорвать, но и товарищей поранить. С последним, к слову, здесь все обстоит очень строго: за ранение товарища виновнику начисляются штрафные очки, так можно и в минуса уйти.

Суперагитка

При должном внимании и регулярном выпуске патчей America's Army способна отобрать изрядное количество поклонников у того же Counter-Strike (да что там говорить, уже отобрала). Успех финальной версии этой игры гарантирован, демо-версия лишнее тому подтверждение.

Остается лишь узнать, какие дивиденды принесет эта игра ее заказчикам, ибо America's Army, по хорошему счету, является своеобразной рекламой вооруженных сил США. Стоила ли овчинка выделки? Думаю, что да, ибо размещение привычных банеров на том же GameSpy вряд ли дешевле, а военные считать деньги умеют.

А это я и мой M249. Правда, симпатяга?



Акелла

ВТОРАЯ МИРОВАЯ:
СТАЛЬНОЙ КУЛАК

Frontline Attack: War Over Europe / World War II Panzer Claws

pc cdrom









Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) - игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения. Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах.

Еще одна особенность игры - простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополнят картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реализма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно



Юрий Пашолок

Sudden Strike от первого лица

- Дяденька, это вы танк подбили?
- Я!
-Так это был наш танк!
- Я, я.
Очень "бородатый" анекдот

Издатель	Electronic Arts http://www.ea.com
Разработчик	Digital Illusions CE AB http://www.dice.se
Жанр	Командный FPS
Дата выхода	Лето 2002 года
Сайт игры	http://www.ea.com/eagames/official/battlefield1942
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1497.html
Смотри на диске	скриншоты

Тема Второй мировой войны сейчас на гребне популярности, масса анонсированных или уже выпущенных игр, посвященных событиям, происходившим в середине прошлого века, - лишнее тому подтверждение. Волна здорового (местами не слишком) патриотизма успела "захлестнуть" практически все жанры, разве что еще не анонсирован квест "Найти рядового Райана". В данной ситуации выигрывает тот, кто сможет предоставить игрокам либо банальную, но отдраенную до зеркального блеска вещь (типичный тому пример Medal of Honor: Allied Assault), либо попытаться создать что-то новое.

Шведы из Digital Illusions, до сей поры радовавшие нас слегка аркадными автогонками вроде STCC, на ниве шутероделания отличившиеся лишь Codename: Eagle, при создании Battlefield 1942 пошли по третьему пути, более известному как "уголок мичуринца". Другими словами, разработчики решили создать нечто, напоминающее Operation Flashpoint: Cold War Crisis, но более аркадное и "заточенное" под сетевую игру. Совсем недавно вышедшая демо-версия показала, что получившийся гибрид не только приятен на вид, но и более чем съедобен.

Тотальная война

Идея скрещения шутера с симулятором не нова, впервые нечто подобное было реализовано в Starsiege: Tribes. Наибольшего успеха в разработке данной концепции достигла Cornered Red Software, создатель онлайновой игры World War II Online: Blitzkrieg. В общем-то, идея довольно проста: две противоборствующие стороны, куча техники, достаточно все это правильно "замешать", и море удовольствия гарантировано. Основная проблема заключается в том, что в большинстве таких игр не ощущается масштабность сражений, особенно это касается Operation Flashpoint. Вроде, юнитов много, танки всякие, вертолеты, а все равно происходящее на экране больше напоминает перестрелку. Самое смешное, что до сего момента пальму лидерства в данном плане удерживал... Medal of Honor: Allied Assault, который не то что симулятором, командным шутером-то назвать нельзя. Почему именно Medal of Honor? Ответ прост: Omaha Beach, ни одна игра до того момента не могла преподнести такой потрясающей атмосферы. Именно здесь можно было почувствовать, что война – это не беганье по бункерам, а самая настоящая мясорубка. В этом отношении Medal of Honor: Allied Assault оказался уникален, но, судя по всему, этой уникальности скоро настанет конец.

Digital Illusion не стремилась создать киноэпопею типа Medal of Honor: Allied Assault, разработчиков не интересовала масштабность World War II: Blitzkrieg, им было гораздо интереснее сделать самобытный продукт, что, судя по всему и получилось. Конечно, окончательные выводы делать рано, поскольку в демо-версии можно повоевать лишь на одной карте (битва за Тобрук), но есть подозрения, что Battlefield 1942 будет из себя представлять, скажем так, сплошной Omaha Beach. (Не в смысле того, что все уровни будут проходить на знаменитом пляже). По атмосферности произведение Digital Illusions кое-где даже выигрывает в данном смысле у Medal of Honor: Allied Assault. Если в последнем игрок представлял собой пушечное мясо, то в Battlefield 1942 при определенном стечении обстоятельств один единственный боец становится грозной силой. Такое происходит, когда поблизости от него оказывается бесхозный танк, в полной версии будут еще и самолеты, корабли, катера и прочее.

Само появление игрока на карте - не рядовое событие: для начала необходимо выбрать класс бойца, а затем точку, где должен произойти долгожданный респаун. Не успели определиться с точкой высадки – отдыхаете секунд двадцать до следующего сеанса.

Карта представляет собой сеть небольших баз, за которые-то и идут кровопролитные сражения; разумеется, если их все захватить, раунд закончится. Есть и другой способ выиграть: количество респаунов ограничено, как только ресурс "запасных душ" заканчивается, местный Джа торжественно объявляет "register me, Mon" и присуждает победу более живучей команде. К слову, спаунятся и танки, но имейте в виду, пока предыдущий не будет уничтожен, новый не появится, так что поврежденную технику добивайте гранатами. Такая вот нехитрая система.

Забавно, но иногда создается впечатление, что ты играешь в какую-то страте-


"Тигр" трофейный, одна штука


Только после вас!

гию от первого лица, примерно те же чувства я испытал от сетевого режима Command & Conquer: Renegade. Собственно, базы постоянно переходят из рук в руки, происходит сей процесс как в знаменитом Z. Уничтожение же пехоты больше напоминает какой-нибудь Sudden Strike: для убийства пехотинца пушка совершенно не подходит, но при этом очередь из пулемета быстро устраняет проблему. Каждый юнит в игре имеет самый натуральный Healthbar, пехота может восстанавливать здоровье, а танки ремонтироваться в специализированном строении (которое здорово напоминает аналогичную постройку из C&C).

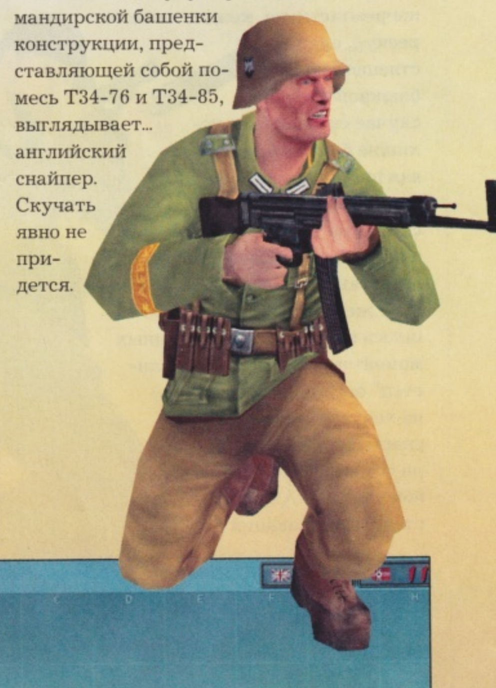
История по-шведски

Сравнение с Sudden Strike далеко не случайно, и дело даже не в аналогичной тематике. Кто играл в произведение Fireglow, наверняка заметил, что историчность происходящего на экране зачастую сомнительна, особенно это касается американских войск. Собственно, и вторая часть игры исторической достоверностью не блещет, чего стоят толпы "Першингов", в то время как лишь незначительное количество этих танков успело принять участие в войне. Увы, бывает и хуже, имеется в виду Battlefield 1942; учитывая эксперименты Digital Illusion с историей в случае с Codename Eagle, это неудивительно.

Полный "разбор полетов" можно будет устроить лишь после выхода игры, но уже сейчас понятно, что ни о какой исторической достоверности говорить не приходится. Итак, небольшой экскурс в историю: 1941 год, Африка, город Тобрук, который сами англичане почему-то называют крепостью. Тогда Пустынному Лису Роммелю так и не удалось взять город, но лишь по той причине, что Африканский корпус не располагал тяжелой артиллерией. Основной костяк танковых войск Роммеля составляли Pz. III, которые можно было назвать как угодно, только не супероружием. Впрочем, английские танки тоже были далеко не фонтан: помимо "Матильд", на вооружении состояли американские "Генерал Стюарт", на фоне которых Pz. II выглядел грозной машиной, а также "Генерал Ли" (пресловутая "братская могила на семерых").

Небольшой экскурс в историю закончен, теперь взглянем на то, что предлагают разработчики Battlefield 1942. Похоже, что без машины времени не обошлось, ибо ни одним из вышеназванных танков здесь и не пахнет. Англичане (американцев, слава Богу, не замечено) рассекают на "Шерманах", конечно, они здесь еще в раннем варианте, то есть с короткоствольной пушкой, но особого облегчения историки от этого не получат. А еще по окрестностям Тобрука бродит некий мутант, напоминающий "отъевшегося" "Шермана", он тут один, но его более чем хватает. Но это еще цветочки, ягодки по ту сторону фронта от радости уже накушались шнапса, приняли пива и заедают все это сардельками. Еще бы, ведь местным зольдатен завезли Pz. IV (правда, тоже с короткоствольной пушкой), а главное, безобидный танк Pz. VI, более известный как "Тигр". В общем, если играть за немцев, сражение превращается в натуральный блицкриг, ибо местные боты не в состоянии остановить "тигриную" атаку. Но танки – это еще полбеды, поскольку вооружение местной пехоты тоже несколько не соответствует временному периоду. В результате немцы, радостно горланя песни и подыгрывая на губных гармошках, фланируют по барханам с Stg. 44 в руках. Англичанам остается лишь насвистывать "God save a Queen" в исполнении Sex Pistols и меланхолично стрелять по оккупантам из "Базук" и BAR. Разумеется, про такие агрегаты, как MP-40 и STEN, разработчики не слышали.

Остается лишь догадываться, какие перлы нас ожидают в финальной версии игры. Хотя кое-что уже найти можно: ни за что не забуду скриншот, где из командирской башенки конструкции, представляющей собой помесь T34-76 и T34-85, выглядывает... английский снайпер. Скучать явно не придется.





Все работы хороши, выбирай любую

Борьба противоречий

Учитывая "аркадное" прошлое Digital Illusion, не особо верилось в то, что одной из составляющих Battlefield 1942 станет симулятор. Так оно и вышло, но самое удивительное в том, что разработчики нашли "золотую середину", по крайней мере, с танками. В общем-то, особого реализма в данном случае и не было нужно: вспомните Operation Flashpoint, где, после долгих попыток угодить всем, получилось нечто неразумительное, слишком сложное для аркады и явно не дотягивающее до звания симулятора.

Для начала разработчики решили сократить экипаж танков, ибо он состоит в среднем из четырех-пяти человек, а народу играет не так много. Сократили - не то слово: скажем, "Тигром" заправляет всего один человек, с "Шерманом" обошлись чуть гуманнее - там вторым членом экипажа является... пулеметчик. Подбежит, бывало, медбрат, за Browning M2 засядет и давай вражескую пехоту лечить пилюлями пятидесятого калибра. К слову, танковые пулеметчики в этой игре долго не живут, так что экипаж за один сеанс может обновиться раза три-четыре. А вот управляется танк очень даже реалистично, может, даже чересчур, единственной поблажкой в данном случае оказывается излишне большая смотровая щель (скорее, смотровое окно). Особенно это касается "Тигра", при резких остановках он долго покачивается, так что прицеливание оставляет желать лучшего. Не обошлось и без поистине аркадных моментов, скажем, "заправляется" боеприпасами танк... на ходу, причем из любого снарядного ящика, даже если тот находится на вражеской базе. А еще местный заряжающий просто супермен, перезарядка происходит за считанные секунды.


Танки, танки, танки, танки, в них сидят солдаты-панки

И все же есть в Battlefield 1942 один момент, от которого игрок, "вскормленный" на историях о непобедимости американской бронетехники, получит натуральный шок. В произведении Digital Illusions наблюдается явное превосходство немецких танков. Да, они более тяжеловесные, зато от пары прямых попаданий "Тигра" любой "Шерман" издает прощальное "бабах" и превращается в обугленную обувную коробку. Есть в игре и самоходки, уничтожить их особого труда не представляет, но вот если такая конструкция взяла вас на прицел, тигриный фарш гарантирован.

Даже графика представляет собой компромиссное решение. Картинка получилась просто великолепной, проработке техники может позавидовать иной танковый симулятор, а солдаты выглядят не хуже своих коллег из Medal of Honor: Allied Assault. Моделям ничуть не уступает и карта, качество превосходно. Вот только есть одно маленькое "но", а именно - системные требования. Заметьте, для более-менее нормальной работы Battlefield 1942 необходим GeForce 2, причем не MX. Такие требования не случайны, поскольку игра изначально разрабатывалась для консоли Xbox. В общем, надо еще спасибо сказать, что GeForce 3 не потребовали.

Замена Tribes?

Есть у меня подозрение, что Battlefield 1942 может стать очередным сетевым хитом, поскольку ничего похожего на рынке сейчас нет. Народу уже начинают приедаться стандартные шутеры типа Counter-Strike, низкая популярность (500-700 человек по статистике GameSpy) в общем-то неплохого Global Operations - лишнее тому подтверждение. Вполне возможно, произведение Digital Illusions займет ту нишу, которая раньше принадлежала Tribes 2.

А что касается исторических несоответствий, то эта вещь многих, судя по всему, интересует мало. Есть же Sudden Strike, в котором просто море исторических ляпов, и ничего - покупают (еще как!).


Горит, бубновый!

Между прочим...

Одна из прелестей Battlefield 1942 заключается в том, что можно использовать трофейную технику. При любом удобном случае я старался пробраться на вражескую базу и дождаться появления на ней бесхозного "Тигра", в случае удачи начинался блицкриг наоборот.


Новый
канон
жанра
стратегии!
WarCraft III
Reign of Chaos
© 2002 Blizzard Entertainment. Все права сохранены. Название Reign of Chaos является товарным знаком, а названия Warcraft и Blizzard Entertainment — товарными знаками и зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment в США и/или других странах. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
Официальная
русская версия.
Blizzard Entertainment
WWW.BLIZZARD.COM

Александр Бурага aka Flashkiller

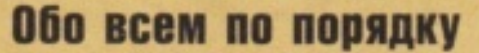
Фримен повесился от зависти

В мире осталось много беспорядка после тех, кто хотел привести его в порядок.
Лешек Кумор

Издатель	Project Three Interactive http://www.p3int.com/
Разработчик	Termite Games http://www.termite-games.com/
Жанр	Командный FPS
Дата выхода	3 квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.p3int.com/product_center_nwo_cd.asp
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1670.html
Смотри на диске	скриншоты

Обрати внимание, пытливый читатель, какую роль в твоей жизни занимает кино. Что ты включаешь после тяжелого рабочего дня и куда ходишь со своим другом или подругой в надежде променять бесценные минуты своей жизни на голливудские (и не очень) зрелища? Так вот, кино завоевывает и игровую индустрию. Конечно, медленно и нехотя... но завоевывает. В общем, кто играл в Half-Life и Max Payne, тот меня поймет.

Совсем немного осталось до релиза игры, которая может дать фору вышеназванной "кинематографической" парочке. В New World Order нам удастся сыграть главную роль в боевике, причем не во второсортной ленте, а в высокобюджетном блокбастере.



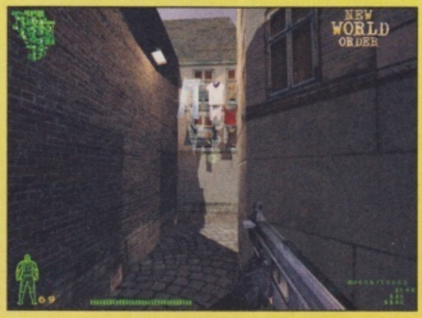
Обо всем по порядку

Не поверите, но в игре есть предыстория. В общем, развелось на нашей планете слишком много террористов, состоящих в основном из коррумпированных КГБшников, ЦРУшников и прочих охотников за большими деньгами. Объединились они в преступный "Синдикат" и стали творить всякие нехорошие вещи, пытаясь мирный народ запугать. В ответ на безобразия обнаглевших террорюг международные службы создали элитное подразделение G.A.T., членам которого разрешили беспрепятственно террористов отстреливать. Вот и вся предыстория; оригинальностью она не блещет, но на безрыбье и рак - рыба.

Теперь непосредственно о реализации. Одним из неоспоримых козырей игры является ее графика. Графический движок New World Order перешел по наследству от предыдущего проекта Termite games, так и не выпущенной игры "Decay". Полтора года работы над NWO не прошли даром, скриншоты да демоверсия с графической стороны выглядят великолепно. Перечислять все достоинства вышеназванного движка не буду - не хватит места, отведенного под статью, скажу только, что все новейшие технологии он поддерживает. Правда, бесплатный сыр можно найти только в мышеловке, так что начинайте копить денежки на четвертый "жыфорс" - он лишним не будет. В демоверсии всех графических красот NWO нам разглядеть не удастся по причине небольшого количества доступных карт, видов оружия и всего прочего. Если уж делать демку, то на пол-игры, а то и поиграть не во что.



Игровой интерфейс получился удобным и в то же время красивым. Он представляет собой симбиоз HUD'ов CS'a и Return to Castle Wolfenstein. Ввели систему иконок, отвечающих за действия персонажа, подобную использовали в "Волчьем логове": теперь перед каждым активным предметом загораются соответствующие иконки, подсказывающие игрокам, какие именно действия он сможет произвести. Например, перед лестницей загорается характерный значок, обозначающий, что по ней можно куда-нибудь подняться или спуститься.
В нижней части игрового окна наглядно отображается содержимое магазина вашего оружия в виде полоски пулек.



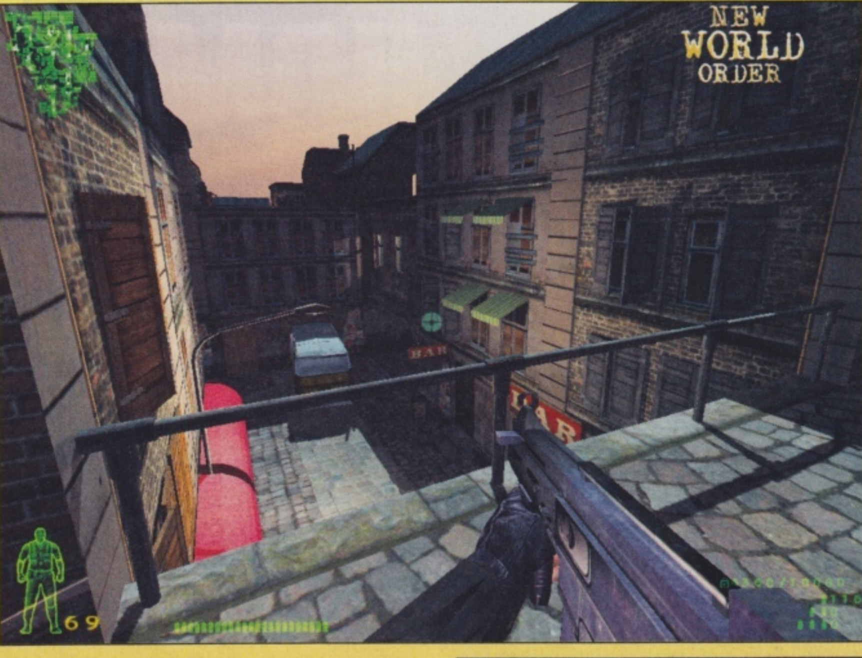
Несколько слов по поводу моделей игровых персонажей и оружия. Насколько позволяют сказать скриншоты и демка, с ними в игре все в порядке, дефицитом полигонов они не страдают (модели игроков содержат 2-3 тысячи полигонов), текстуры наложены грамотно, для создания моделей оружия использовались реалистичные текстуры.

С оружием в игре все в порядке. Если в демке его около двух десятков, то в полной версии ожидается в полтора-два раза больше. Арсенал включает в себя пистолеты, пистолеты-пулеметы, автоматы, снайперские винтовки и дробовики. От "Пустынного орла" до "Калашникова". Баллистические характеристики оружия максимально приближены к реальным. В игру включена возможность стрельбы сквозь стены, двери и прочие препятствия. Естественно, будут и всевозможные полезные приспособления типа ослепляющих гранат, биноклей и так далее, правда, таковых в демке не обнаружено, но на то она и демка.

Единственная доступная карта, представляющая закоулки какого-то городка в Швеции, наглядно демонстрирует кропотливую работу дизайнеров. Городок весьма детализирован, при этом на полигоны натянуты фотореалистичные текстуры. Архитектура







уровня грамотная и немного запутанная, что, на мой взгляд, хорошо, во всяком случае, можно врагу в спину зайти. Кроме Швеции, в полной версии игры действовать придется еще в нескольких интересных локациях, например, в метро, в ряде европейских городов, в доках, в штаб-квартире G.A.T. И это далеко не полный список мест борьбы "хороших" парней с "плохими".

Характерной особенностью NWO является наличие сингла. С сюжетом. То есть полноценной одиночной игры, какая в КС'ообразных играх встречается достаточно редко. Пока еще разработчики не приоткрыли завесу тайны над сюжетом сингла, ну что же, узнаем после релиза. Сингловая игра будет напичкана скриптами, можно предположить, что захватывающие погони, масса эффектных взрывов и другие киношные прелести нам обеспечены.

Звуковое оформление игры тоже обещает быть сильным. Игра поддерживает все новейшие звуковые технологии. Звуки стрельбы записывали на стрельбищах, так что будьте уверены, что выстрел из пистолета будет значительно отличаться от выстрела из дробовика. Над озвучкой игры будут трудиться профессиональные актеры. Звуки окружающей среды записывались в реальных локациях.

Зачем придумывать велосипед заново?

Если техническая часть NWO ушла намного дальше игр-аналогов, то содержание изменилось несильно. Все также существует две противоборствующих команды, которые в силу способностей отстреливают друг друга, выполняют задания и стараются сорвать выполнение задач своим противникам. Респауна нет. Если ты словишь свинца больше положенного, то отдыхаешь до конца раунда. В общем, игра остается верна заветам великого и непобедимого Counter Strike'а, пытаясь робко ввести несколько весьма незначительных новшеств.

Среди явных нововведений можно отметить систему рангов. В начале сетевой игры у всех игроков одинаковое звание (допустим, "рядовой"). После того как боец наберет определенное количество фрагов или выполнит определенное число заданий, его повышают в должности. После повышения у бойца появляется доступ к новым видам оружия и прочим полезным девайсам. Таким образом, чем эффективней игрок действует, тем лучше он будет экипирован. Ощущается некоторый дисбаланс. Правда, в демоверсии подобная система не используется, так что оценить ее можно будет после релиза.

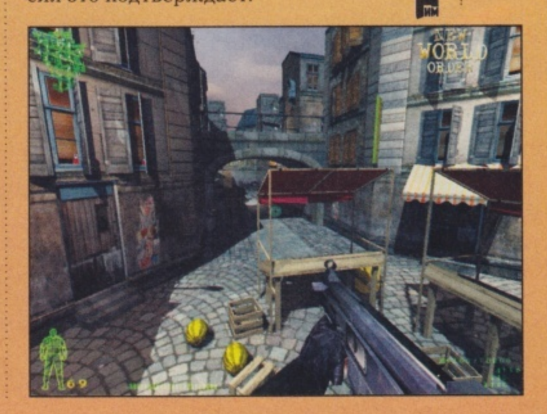


Денежную систему отменили в принципе, теперь с терроризмом придется бороться на добровольных началах, зато пушку для борьбы с ним бесплатно вручат. Еще одной особенностью можно назвать введение fatigue meter, то есть счетчика усталости. Бегать, как марафонцу, и прыгать от пуль, как бешеный сайгак, теперь не удастся. Еще один шажок к реалистичности.

Для полного комплекта в игру обещают добавить редактор модов, с помощью которого можно будет ее так перекроить, что родные разработчики не узнают. Да здравствует народное творчество!

Шведы потрудились на славу, остался последний рывок. В общем, если разработчики не убьют игру чудовищным геймплеем и глупым дизайном остальных карт, то игра имеет все шансы стать хитом, по крайней мере, демоверсия это подтверждает.





Homeplanet

Путь домой

Юрий Пашолок

Темнота – друг молодежи.
Поговорка

Издатель	Руссобит-М http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Revolt Games http://www.revoltgames.com
Жанр	Космический симулятор
Дата выхода	Осень 2002 года
Сайт игры	http://homeplanet.revoltgames.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2246.html
Смотри на диске	скриншоты

Впервые я увидел Homeplanet "вживую" еще в мае этого года. То была тестовая версия, к которой многое не "приделали", скажем, взрывы еще оставались спрайтовыми, зато имелась возможность оценить динамику. Конечно, человеку, привыкшему к Thrustmaster TopGun Afterburner, несколько непривычно тестировать подобную игру на ином по идеологии джойстике (Алексей Медведев, на компьютере которого и происходило тестирование, предпочитает Microsoft SideWinder), но все же общую картину составить удалось. Впечатление оказалось положительным.

С того времени минуло более двух месяцев, Freelancer так и не вышел, а HomePlanet благополучно дорос до состояния демо-версии для прессы. Конечно, разработка несколько затянулась (дата выхода перенесена с мая на осень этого года), но от этого никто не застрахован.

Принцип Криса Робертса

Нынче космосим уже не тот, что был еще пару лет назад: совсем недавно в качестве образца выступал Wing Commander, теперь же все, кому не лень, пытаются переплюнуть Elite. Проблема в том, что каждый считает своим долгом сделать свое детище "намного лучше" оригинала, в результате на голову нам сыплются недоделки типа Independence War 2: The Edge of Chaos, где свобода оказывается куцей. Кое-кого потянуло в онлайн, дело, конечно, благое, вот только эти игры далеко не для каждого, особенно это относится к нашей стране. А еще появилась мода раскрашивать безвоздушное пространство во все цвета радуги (к слову, первой такую "малярную работу" провела Relic в стратегии Homeworld) - космос иной раз и не узнаешь. В результате, на сегодня практически не осталось игр, несущих идею знаменитого детища Криса Робертса, можно отметить разве что SabreWing 2 и Starshatter, да и те относятся к категории shareware/freeware.



К счастью, создатели Homeplanet не пошли на поводу моды, которая, как известно, имеет обыкновение быстро меняться. Игра буквально излучает идеологию Wing Commander: никаких излишеств, лишь постоянные битвы в безвоздушном пространстве, где все решает мастерство пилота. Разумеется, есть и сюжет, его развитие напрямую зависит от действий игрока (куда же нынче без нелинейности?). Оценить работу сценаристов пока не представляется возможным, поскольку те три миссии, что есть в демо-версии, являются лишь прологом, но разработчики обещают, что скучать не придется. Сейчас же уже можно говорить наверняка, что Homeplanet не будет обделен в плане динамики, физика игры это гарантирует.

Битва с инерцией

Физическая модель, примененная в Homeplanet, кардинально отличается от того, что мы привыкли видеть в большинстве космосимов (нечто похожее можно было увидеть разве что в Elite 2: the Frontier, да и то на более примитивном уровне). Забудьте про отсутствие инерции, практически мгновенные развороты и прочую аркадную мишуру, которой нас исправно кормят создатели космосимов, - творение Revolt Games несет совершенно иную идеологию. Нет, тех заносов, что имели место в Independence War: The Edge of Chaos, не будет (о них заботятся многочисленные двигатели), особенности физической модели проявляются в другом. Отныне выключение двигателей не означает мгновенную остановку, инерция вас протащит добрую сотню-другую метров, прежде чем движение корабля прекратится. Не меньшие сюрпризы ожидают вас и при разворотах, некоторым маневрам сам Колин МакРей позавидовал бы. Но это все цве-



Эк тебя разнесло...



Боевой разворот

точки по сравнению с инерциальным режимом полетов, на его освоение понадобится немало времени.

В общем-то, инерциальный режим встречался и раньше, но его принцип кардинально отличался от того, что реализовано в Homeplanet. В том же I-War 2 при включении форсажа космолет начинало ни с того ни с сего дергать, одновременно резко увеличивалась скорость, таким же интенсивным было и торможение. В детище Revolt Games никакой тряски нет (собственно, откуда ей быть в безвоздушном пространстве), да и ускорение помощнее будет, но вот торможение... Бывало, врубишь инерциальный двигатель, доведешь скорость до двух-трех тысяч единиц, а в последний момент выясняется, что расстояние немного не рассчитал. В общем, пока тормозил, улетел от назначенной точки километров на десять. Бывают и более веселые результаты: скажем, при резкой смене курса корабль еще долго может одновременно "нести" вбок. Самое главное, без инерциального режима здесь никак не обойтись, поскольку круизный (стандартный) вариант полета предполагает скорость не более трехсот-трехсот пятидесяти единиц, в то время как немалая часть кораблей предпочитает рассекать как минимум на тысяче.

Может показаться, что введение такой физики было продиктовано желанием разработчиков усложнить жизнь игрокам. Отнюдь, при правильном использовании физики можно применять виды тактики, о которых раньше и не мечтал. В первой миссии со стороны планеты появляются истребители одного из враждебных кланов, которые преследуют транспорта Тройден. Так вот, я дождался, пока расстояние между моим кораблем и вражескими истребителями будет порядка двадцати километров, после чего набрал примерно ту же скорость, полностью убрал "газ", потом развернулся и в таком дрейфующем режиме начал "окучивать" врага. В итоге, из пяти истребителей противника до назначенной точки добралось три, в меня же ни разу не попали. Как говорится, тяжело в учении - легко в бою. И это лишь пример, физическая модель Homeplanet позволяет выполнять и не такие маневры.

Скажи малярам "нет"!

Первые скриншоты из детища Revolt Games приятно удивили отсутствием до боли знакомых желто-зеленых разводов, присущих большинству нынешних космосимов. К моменту выхода демо-версии безвоздушное пространство слегка поменяло цвет, став темно-синим вместо идеального черного, но это мало что изменило. Самое главное, маляры опять остались не у дел, туманности хоть и есть, но выглядят они намного естественнее того, что было в Independence War 2: The Edge of Chaos. Особенно понравилась проработка планеты, на ней можно увидеть не только естественно выглядящую дымку атмосферы, но и фронты облачности. Не менее красивыми получились и взрывы: в отличие от ранней версии, здесь используются не спрайты, а система частиц (particles).

Корабли же оставили несколько двойственное впечатление: с одной стороны, в глаза бросаются очень неплохо проработанные текстуры, да и дизайн не наводит на мысль "где-то я это уже видел". Кроме того, можно безошибочно отличить "атмосферные" машины, у которых, к слову, при переходе в безвоздушное пространство складываются крылья. С другой же стороны, детализация некоторых кораблей все же не дотягивает до современных требований, но лишь на первый взгляд. Дело в том, что Homeplanet, по хорошему счету, является первой игрой, где полноценно поддерживается технология компании ATi, известная как TRUFORM. К сожалению, оценить работу Revolt Games в данном отношении пока что не удалось (GeForce 4 Ti4600 TRUFORM не поддерживает, по крайней мере, официально), но скриншоты, где демонстрируется работа этой многообещающей технологии, дает повод для оптимизма.

Напоследок хочется сказать пару слов о проработке кокпита, точнее того, что его заменяет. Привычной кабины в Homeplanet нет, поскольку пилот находится в специальной капсуле (учитывая, что на дворе уже восьмой век после начала полетов в космос, возможно и такое). Может быть, новая кабина выглядит несколько необычно, по крайне мере, поначалу, но неудобной назвать ее никак не получается. Отсутствие каких-либо конструкций корабля в зоне видимости полностью освобождает обзор, HUD'ы также не вызывают нареканий, есть и оригинальные решения, к примеру, система координат (своеобразный глобус, на котором отображаются все находящиеся в пределах видимости корабли). Конечно, здесь немного не хватает схематичного изображения курса корабля-цели, как это было сделано в I-War 2, кто знает, может быть, в полной версии будет и эта полезная вещь.



Stranger in the night, two lonely people...



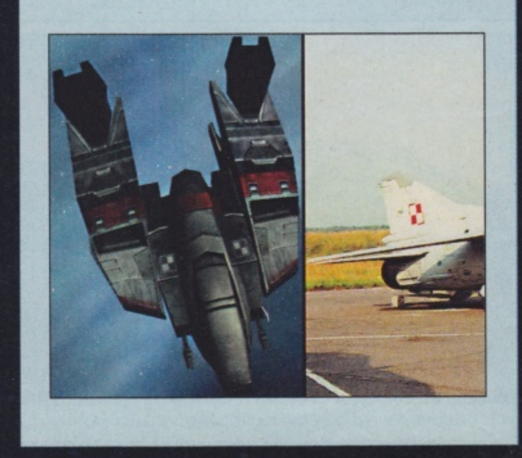
Транспортники клана Тройден

Через тернии к звездам

Не уверен, что Homeplanet вызовет такой же резонанс, какой случился среди авиасимуляторов после выхода "Ил-2 Штурмовик", но в плане физической модели у детища Revolt Games сейчас конкуренты попросту отсутствуют. Для полного успеха этой игры нужно не так уж много, а именно миссии, по своей динамике как минимум не уступающие тому, что было показано в демо-версии.

Между прочим...

Местные корабли явно не пестрят опознавательными знаками, маркировками и прочими надписями, разве что можно изредка встретить логотип клана Тройден. Но одна маркировка, встретившаяся на истребителе Rex, заслуживает особого внимания, поскольку очень напоминает... опознавательные знаки самолетов польских ВВС. Разница лишь в том, что квадраты на польских знаках не черные, а красные.



Delta Force: Task Force Dagger

Владимир Чаплыгин

Отряд “Дельта” превратился в зомби

Издатель	NovaLogic, “1C”, Snowball.ru http://www.novalogic.com, http://www.1c.ru, http://www.snowball.ru
Разработчик	Zombie http://www.zombie.com
Жанр	CombatSim
Требуется	Pentium II-400, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium III-500, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.novalogic.com/games/DFTFD
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game8.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.2

Время освоения: от 15 до 45 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Ну и что, что зомби –
Зато он встал и пошел,
Зомби тоже могут играть в баскетбол.

Запрещенные барабанщики

Капелька пота предательски стекает со лба на правую бровь. Если она попадет в глаз, то операцию можно считать проваленной досрочно. Сами ведь знаете: соленая жидкость слегка ущипнет почти что сросшийся с окуляром оптического прицела зрачок, но этого безболезненного раздражения вполне хватит для того, чтобы на мгновение потерять драгоценную концентрацию. В итоге выстрел по бегущему врагу уйдет в молоко. Вспугнутый “объект” еще сильнее начнет драпать в сторону базы. А может, он присядет отдохнуть или же остановится всего на полминутки, чтобы перезарядить свой автомат? Впрочем, этой “полминутки” хватит с лихвой. Господи, хоть бы он притормозил, тогда не помешают даже миллиарды ручейков пота.

По моим самым грубым подсчетам, совокупный вес этого барахла не меньше двадцати килограмм

Что? Что вы говорите, доктор? Это не Operation Flashpoint? Враги здесь вообще не бегают, а спокойно ожидают точного выстрела в ногу и после чего быстренько отдают Богу душу? Вы меня не обманываете? Гм, и как называется это безобразие, случайно, не Deadly Dozen? Delta Force: Task Force Dagger, говорите?! Нет, доктор, мне уже не нужна операция, давайте в морг, просто в морг...

Ради красного словца не пожалели ни мать, ни отца...

Примерно так можно сказать о деятельности руководства NovaLogic. Еще год назад сотрудники компании собирались действовать по следующему плану: выход в свет Comanche 4, отправка на золото ныне отмененного проекта Necrocide: The Dead Must Die и разработка Delta Force 4. Впрочем, старинная русская народная мудрость утверждает, что загадывать наперед - неблагодарное занятие. Спустя пять месяцев после событий 11 сентября 2001 года (к этому моменту уже активно велась боевая операция на территории Афганистана), NovaLogic анонсировала скорое появление на прилавках магазинов Delta Force: Task Force Dagger, причем игру поручили вести не создателям трех предыдущих частей приключений бойцов элитного спецотряда “Дельта”, а временно бездельничающим программистам из сторонней компании Zombie.


Попадания в голову смотрятся довольно неплохо

Теперь прибегнем к помощи простейшей математики. Как вы думаете, могли ли новоиспеченные разработчики за четыре месяца, имея в своем распоряжении лишь старенький движок двухлетней давности, сделать качественный комбатсим, где надо уделить особое внимание и интересной сюжетной линии, и высокому уровню AI противников, и увлекательным и одновременно реалистичным батальным сценам, и, наконец, красивой графике? Конечно же, нет! В итоге получается, что Zombie изначально согласилась выпустить игру, смастеренную на потребу дня, по принципу “тяп-ляп и готово”. Как говорится, поспешишь – людей насмешишь.

Командовать парадом будут они

Сюжетная линия Task Force Dagger повествует о секретных боевых операциях, проводимых на подконтрольной силам Усамы бен Ладена и его полевых генералов территории Афганистана. Впрочем, на этом вся связь между миссиями и заканчивается. Почти каждое новое задание – это абсолютно иной участок на карте, ничем не связанный с местом проведения предыдущей операции. Лишь в редких случаях сценаристы радуют хоть какой-то более-менее связанной историей. Эдакое исключение, подтверждающее общее правило. В общем, то там, то сям, нынче здесь, а завтра там: штурм аэродрома в Кандагаре, уничтожение многочисленных баз, одиноко расположившихся либо посреди мертвой пустыни, либо

между похожими друг на друга барханами, ликвидация конвоев и, конечно же, спасение заложников разной масти (французские журналисты, экипаж подбитого вертолета и так далее). Я даже сначала не поверил, что разработчики обошлись без пьяных русских террористов, взбунтовавшихся воинов Красной Армии и колумбийской наркомафии. Моджахеды, моджахеды и только моджахеды. В четырехлетней истории сериала Delta Force такое случается впервые.

Не лучшим образом обстоят дела и с выбором главного персонажа. Представители десяти мировых спецподразделений (солдаты SFOD-Delta, зеленые береты, моряки из Seal Team 6, спецагенты ЦРУ, элитные морские пехотинцы, спасатели из CSAR, канадцы из объединенных подразделений JTF, подданные британской короны из SAS и австралийские десантники SASR) - на самом деле, сущая формальность, так как друг от друга спецназовцы отличаются лишь обмундированием (нынче в моде камуфляжи от Версачи). В игре нет даже малейшего намека хотя бы на специализацию бойцов. Каждый и чтец, и жнец, и на дуде игрец. Не миротворцы, а чудо-богатыри, способные без устали наматывать километр за километром с пистолетом-пулеметом, гранатометом, взрывчаткой, пистолетом и штурмовой или снайперской винтовкой за спиной. Железный Арни с шестиствольным авиационным пулеметом Гатлинг M134 из фантастического фильма "Терминатор-2" по сравнению с этими бравыми парнями кажется дистрофиком.

О бедном AI замолвите слово

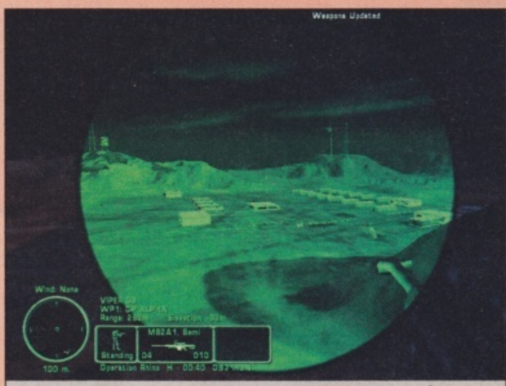
После прохождения двух-трех миссий возникает ощущение, что неприятели из первой Delta Force были намного умнее нынешних противников. Неужели афганские террористы настолько тупее своих "коллег" из Узбекистана или африканских стран? Железные мозги-1998 никогда не позволяли себе при стрельбе с любых дистанций стоять на одном месте, как бетонная свая. Уж как минимум ребята приседали на колено или резко меняли направление своего движения. И это еще далеко не все. Нынешние враги, помимо дебилизма, страдают неизлечимой слепотой и глухотой. Моджахед скорее изрешетит своих напарников, чем на расстоянии тридцати метров попадет в туловище стоящего напротив него во весь рост дубленого затылка. А чего стоит только следующий эпизод: двое охранников мирно болтают между собой о проблемах интеграции европейской экономики, я с близкой дистанции из снайперской винтовки специально целюсь под ноги одному из собеседников... Раздавшийся хлопок должен был всполошить все живое в радиусе одного километра. Как вы думаете, что произошло далее? Ровным счетом ни-че-го! Бородачи даже не повернулись в сторону предполагаемого выстрела и после секундной паузы продолжили свой неторопливый разговор.

Теперь я понимаю, почему разработчики отказались от реализации напарников, как это было в предыдущих частях. Если они позволяют себе совершать столь грубые оплошности в AI противников, как бы аляповато смотрелись ваши собраться по оружию?

Впрочем, в Delta Force: Task Force Dagger есть какая-то малоприметная изюминка, которая раз за разом заставляет геймеров запускать экзешник игры.

Всеобщее зомбирование

Помимо детских ошибок в постановке сражений, сотрудники Zombie не позаботились и о графической стороне своего творения. Похоже, все имевшееся до релиза игры время программисты потратили на моделирование двадцати пяти уровней. Чует мое сердце, если бы им достался движок не двухлетней, а пятилетней давности, они ничего бы не изменили и в нем. Пусть лучше берут пример с чешских коллег из Bohemia Interactive Studio, которые при создании Operation Flashpoint: Resistance умудрились сделать не только два десятка огромных уровней, но и значительно улучшили качество выдаваемой на экран монитора картинки, благодаря двукратному увеличению количества текстур.

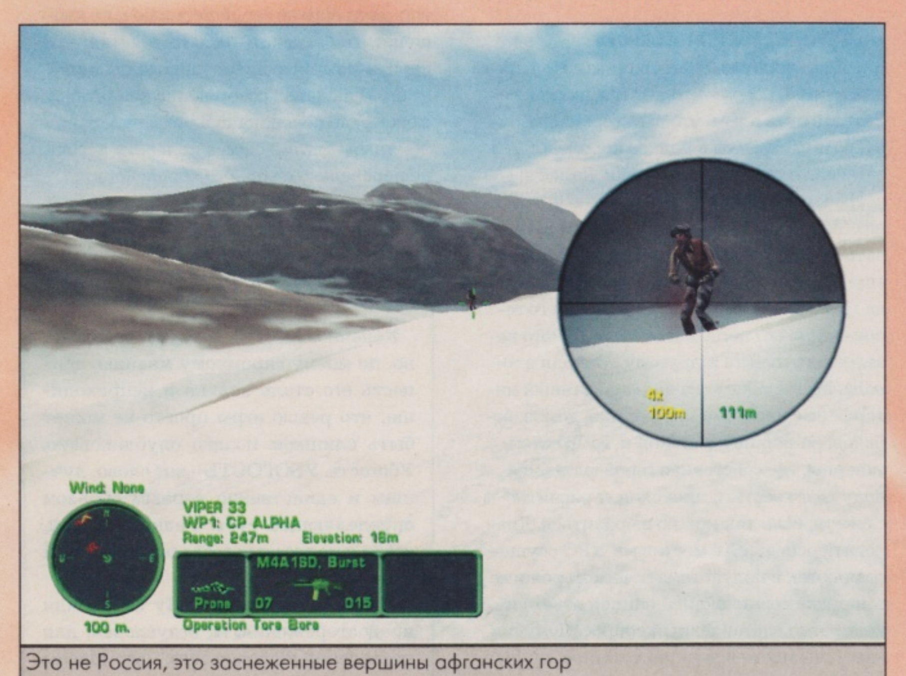


У террористов в всегда найдется парочка боевых вертолетов


Так выглядит типичный афганский ангар

Между прочим...

Основателями Zombie принято считать Джоанну Александр и Марка Лонга. В 1994 году эта парочка после ухода из процветавшей в то время Hasbro Interactive решила самостоятельно разрабатывать игры всевозможных жанров для различных платформ. За восемь лет своего существования компания успела выпустить более десятка продуктов средней руки. Самым громким проектом является Spec Ops (1998) – первый трехмерный экшен, моделирующий проведение боевых операций в тылу противника. Среди других, менее громких, названий следует выделить адвентюру Zork: Nemesis (1994) и танковый симулятор Spearhead (1998).



Это не Россия, это заснеженные вершины афганских гор

Будем надеяться, что мы наблюдаем не агонию некогда знаменитого комбатсима, а всего лишь совокупность временных трудностей, которые разрешатся сами собой сразу же после выхода Delta Force: Black Hawk Down. Если опростоволосится и NovaLogic, то, как это ни прискорбно, можно будет со всей уверенностью говорить о преждевременно смерти популярного игрового сериала. А не хотелось бы...



Atria II

Revenant

Зарытый золотой топор

Издатель	Jamie System Development http://www.jamie.co.kr/jamie_english/index.html
Разработчик	Jamie System Development http://www.jamie.co.kr/jamie_english/index.html
Жанр	Action/RPG
Требуется	Pentium II 300MHz, 64 Mb RAM (Windows ME/98)
Рекомендуется	Pentium III 500MHz, 128 Mb RAM
Сайт игры	нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2777.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 0.3

Время освоения: секунду, не меньше
Сложность: высочайшая
Знание английского: желательно

Ассоциации

Вам когда-нибудь приходилось встречать зрелище, настолько отталкивающее и отвратительное, чтобы оно тут же вызывало рвотный рефлекс? Наверно, приходилось. Например, многие ходили в московский зоопарк. Помните монументальную скульптуру, воздвигнутую у входа одним гениальным московским ваятелем? Что она символизирует, не поддается описанию... Как она выглядит, также не поддается описанию. Отчетливо выделяется на общем бесформенном аморфном фоне физиономия Ильи Муромца, плавно перетекающая в седалище бегемота... И море прочих физиологических деталей. И вот тут мысль наша постепенно переходит к одному весьма специфическому игровому продукту под названием Atria II.





Субстанция

Есть несколько положений, от которых можно отталкиваться, описывая эту поистине уникальную игру. Во-первых, надо сразу уяснить, что игра корейская. Поставив сей факт в основу, можно смело забыть про многие достоинства современных RPG, ибо RPG корейские достоинствами оными не обладают ни в коей мере. Во-вторых, полезно вспомнить древнюю игру "Golden Axe", потому что Atria II, как это ни странно, является несомненным клоном. Да, да. Прошло более 10 лет, а клонов все еще делают. Даже если для этого нужна эксгумация трупа незабвенного "Golden Axe". Корейцы, они такие, они могут. В-третьих, и это самое главное, игра ужасна, настолько ужасна, что даже при определенном на нее взгляде становится интересной. Так интересна затейливой формы куча отбросов, когда заходящее солнце освещает ее последними умирающими лучами света, окрашивая в самые разнообразные и невиданные оттенки. Впрочем, довольно поэзии. Перейдем к грубой действительности.

Грубая действительность

Если вкратце, смешав геймплей с предысторией, потому что нет сил их разделять, то суть в том, что вы - герой одиночка, возвращаетесь в родное королевство и замечаете там полный бардак. Далее вы встречаете другого героя-одиночку, третьего... бла... бла... бла... Сюжет дальше развивать не имеет смысла, потому как впереди еще и геймплей. Действо разворачивается на плоской карте, где фигурка вашего героя-одиночки передвигается от одного населенного пункта к другому... Заходя в города, вы попадаете на анимированный интерфейс с изображением замка, домов, бараков, различных гильдий и, само собой, таверны, где собственно герой-одиночка получает квесты и происходит развитие сюжета, если так можно выразиться. Диалоги персонажей с местными NPC осуществляются в полуавтоматическом режиме с изредка возникающей опцией ответа на конкретно поставленный вопрос. Получив квест, вы идете в данную локацию, причем движение по основной карте весьма специфично: в наличии некоторое число поинтов, открывающих карту по участкам, а ступить можно только на изведанный участок, причем в вашей воле, какой из фрагментов карты открыть.



Схватив энкаунтер, игрок переходит в боевой режим, до боли знакомый боевой режим, где на относительно изометрическом ландшафте скачут и кривляются ужасно нарисованные фигурки героев, совершая при этом различные телодвижения, то бишь финты, удары, блоки, прыжки... Ударов в Атрии много, постигаются они путем сочетания различных клавиш на геймпаде. Все это чем-то смахивает на консольную игру. Смахивало бы, не будь так убого воплощено. Графика, не поверите, ХУЖЕ, чем в том же "Голден Эксе"... 1990 год и 2002 год. Почувствуйте разницу.

Что же касается RPG-составляющей игры, то тут все еще более тоскливо. Есть экспа, есть уровни, с каждым уровнем присваиваются какие-либо умения или возможности. Понятное дело, манчкинство процветает, хотя какое может быть манчкинство в такой игре? Проходить ее необычайно скучно, все на редкость однообразно. Тупое месилово, когда павшие враги некоторое время помигают, а потом снова встают, аки Горец, и - в бой. "Голден Экс", ага? Нудные лабиринты в донжонах, где на топ-даун экране герой переключает кнопочки, чтобы каким-либо их сочетание отворить заветную дверцу на следующий этаж. И наконец, совершенно невнятный сюжет, где половина диалогов написана на ломанном английском, а половина вообще не переведена с родного корейского.

Что тут можно сказать? Да, собственно, больше нечего.

Комментарий Ивана Жилина:

Конечно, Atria II продукт не новый, но, по моему скромному мнению, ценность его столь велика и непреходяща, что ревью игры просто не может быть слишком поздно опубликовано. Убогость. УБОГОСТЬ - вот слово, лучшим и единственно верным образом определяющее суть. Редкий случай, когда я полностью согласен с коллегой Ревенантом.

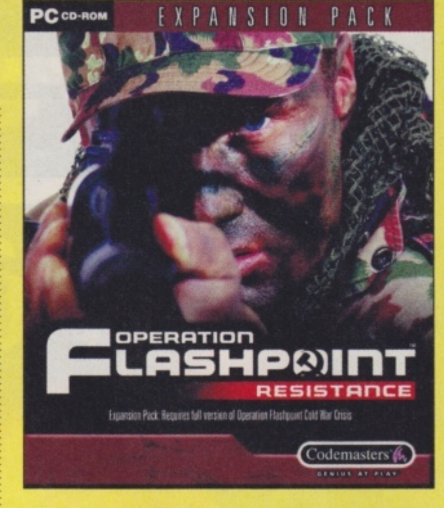
Зачем такие статьи? Ну как... Ради предостережения. И, безусловно, для увеселения читательских масс. Массы же увеселились, да?

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Зеленые полосы

Издатель	Codemasters/ "1C" http://www.codemasters.com, http://www.1c.ru
Разработчик	Bohemia Interactive http://www.bistudio.com
Жанр	Action/strategy/simulation
Требуется	P-III 400, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D
Рекомендуется	Pentium III 733 MHz, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.bistudio.com/resistance/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2393.html
Смотри на диске	скриншоты

Рейтинг add-on



Новость о разработке Resistance проходила уже довольно давно. Лично я представлял себе эту вещь, как Flashpoint номер три, – уже не от лица американского солдата или советского спецназовца-диссидента, а от лица какого-нибудь эверонского партизана. Как все помнят, на Эвероне партизаны жили в зАмках, и я был совершенно не против такой партизанской жизни – видимо, потому что самому как-то никогда не доводилось жить в замке.

Но зря я на это надеялся.

Дело в том, что Resistance не имеет никакого отношения к молденской заварушке 1985 года. Разработчики нарисовали еще один, пятый, остров архипелага, разместили на нем "Независимую республику Nogova" (в локализации от фирмы "1С" она будет называться "Ноговия") и создали кампанию, действие которой происходит за несколько лет до боев на Эвероне, Молдене и Колгуеве. За сколько – точно неизвестно, но тогда еще был жив человек, который, по воспоминаниям современников, обладал большим обаянием и чувством юмора. Сейчас этого человека принято называть "дорогой Леонид Ильич". Впрочем, тогда его тоже так называли – и, надо сказать, с несколько большим чувством.

Итак, в хорошей стране Ноговии происходит политический кризис, правительство развалилось, коммунистический правитель просит Леонида Ильича ввести контингент, просьба немедленно удовлетворяется – и начинается...

Меня зовут Трошка. Виктор Трошка

Это наш новый главный герой. Как нам рассказывают по ходу дела, ему уже приходилось воевать с Советами (где – не уточняется; от этого все становится еще более интригующим), а сейчас он живет на этом острове мирной жизнью, и от слова "война" его тошнит. Не могу сказать, что очень оригинально. Как вы уже догадались, очень скоро его заставят заниматься нелюбимым делом, потом он быстренько забудет, что это дело нелюбимое, и тогда – держитесь, русские.

Впервые мистера Трошку нам показывают, разумеется, в штатской одежде. А именно – в футболке с логотипом Operation Flashpoint. Когда я увидел эту пошлость, в моей душе сразу зашевелились нехорошие предчувствия: если в самом начале нам показывают такое, то навряд ли дальше ситуация улучшится.

И точно.

Ну что же вы так?

Среди многочисленных достоинств оригинального "Флэшпойнта" было и такое: эта игра обладала потрясающей атмосферностью. Особенно ярко это проявлялось в начале оригинальной кампании, когда нам с потрясающей силой демонстрировали, что такое РАЗГРОМ глазами солдата – поражение за поражением, бегство, кровавая неразбериха, возникающая при неорганизованном отходе, и, наконец, жуткое чувство, когда ты понимаешь, что в процессе эвакуации о тебе просто забыли. Ну, вы помните.

Потом, конечно, впечатление было слегка смазано тем, как показали русских – просто в игре такого класса нельзя изображать противника идиотом. Но, тем не менее, получилось очень изящно.

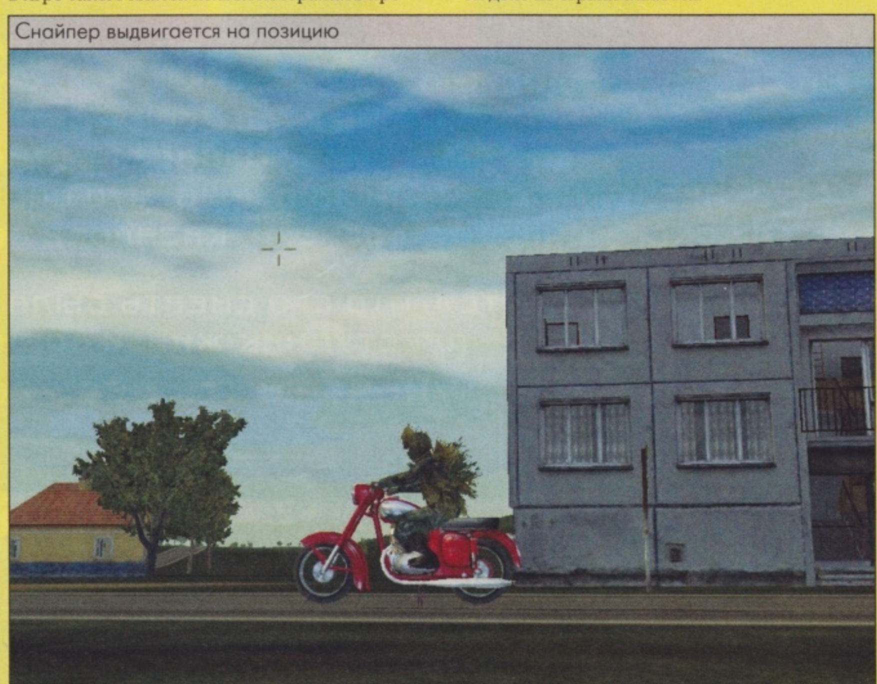
Red Hammer был заметно менее выразителен, поэтому я ждал, когда за дело вновь возьмется Bohemia Interactive.

Ознакомившись с Resistance, я склонен считать, что это у них случайно получилось так хорошо. По крайней мере, в Resistance ничего похожего не наблюдается.

Конечно, авторы и сейчас пытались сделать кампанию "кинематографичной". Много длинных скриптовых вставок, следующих чуть ли не перед каждой миссией. Герои болтают друг с другом о всяких вещах и так далее. Но ничего похожего на то, что было в оригинальном Cold War Crisis, уже не наблюдается. Кроме того, иногда создается впечатление, что некоторые ролики предназначались исключительно для того, чтобы продемонстрировать новые "фичи" Resistance: к примеру, что остров Nogova велик по размерам, на нем много зданий со сложной планировкой, в игре можно ездить на мотоцикле и так далее.

Запомнился один момент. В игре фигурирует полковник Губа. Ага, пока что полковник. А зовут его Alexei Vasilii. Странно, авторы – вроде не американцы какие, а вот поди ж ты...

К сожалению, недостатком атмосферности дело не ограничивается.


Снайпер выдвигается на позицию

Кабина B-80. Нарисовано ничего, но вот обзор...

Партизаны, значит...

Итак, речь идет о партизанской войне. Естественно, я ожидал соответствующего антуража. Как выяснилось, ожидал напрасно.

Собственно, примерно до середины кампании в миссиях действительно прослеживается нечто партизанское. Но потом все это успешно сошло на нет.

Конечно, зря они вообще с этим связались. Лично я не очень понимаю, как можно вести партизанскую войну на островке, который с запада на восток пересекается на джипе в течение 15 минут (я засекал). На этом островке нет ни гор, ни джунглей, ни катакомб, ни настоящего леса. Тот лес, который есть, – это какие-то зеленые клочки, которые человек бегом преодолевает минут за десять. Совершенно непонятно, как там прятаться.

И самое главное, этим партизанам никто не помогает. Ну, почти. Временами на горизонте возникает наш любимый Джеймс Гастовски, который то "Стингеров" подбросит, то какую-нибудь диверсию проведет. И все.

Хороший тон всему этому задала самая первая миссия – найти партизанский лагерь, дабы примкнуть. Я его нашел с легкостью. Этот лагерь стоял на опушке леса и просматривался со всех сторон за несколько километров. Дальше все пошло в том же духе (я не буду пересказывать). Вскоре партизаныназахватывали себе кучу танков, после чего начались нормальные общевойсковые бои, в которых ноговцы (ноговийцы? ноговитяне?) по силе мало уступали Советской Армии. А потом и вовсе превзошли. Ну и выбили ее с острова. Мне особенно запомнилась такая фраза в одном из заданий: "Остановите атаку маленького советского танкового полка". Я не шучу, они так и сказали – "small Russian tank regiment".

Вот такие дела. Я не знаю, как для всех остальных, но мне все это совершенно не кажется мелочью. Когда в процессе игры у тебя возникает ощущение, что ты действительно занимаешься серьезным делом – это хорошо. А когда все время кажется, что маешься дурью, – это, соответственно, плохо.

Что у нас новенького

Кое-что действительно есть. Стрелкового оружия стало побольше, в частности, появились такие изделия, как FN-FAL и G36. Кроме того, разработчики ввели в игру пистолеты. Пока что я не выяснил, зачем такое понадобилось и что от этого меняется. В конце концов, в игре снайперская винтовка не отличается от пистолета ни по тяжести, ни по маневренности. А вот бьет заметно дальше.

Сами пистолеты тоже интересные: есть ТТ образца 1933 года и чешский ЧЗ-75. Но нет ни всеми любимого "Кольта", который 1911, ни ПМ. Там также есть "Глок-17", хотя по дате своего появления этот пистолет "не вписывается" в кампанию. Ну и для полного комплекта – "Узи" и "Скорпион".

Новая техника. По гражданской части это автобус и мотоцикл. В самом начале вам предлагают сесть на автобус, который, ко всему прочему, еще и СЛЕДУЕТ ПО РАСПИСАНИЮ. А можно и на мотоцикл. Что характерно, упасть с мотоцикла невозможно, что ты только на нем не выделывай.

Список боевой техники пополнился вертолетом В-80. На всякий случай я поясню, что В-80 – это машина, которая впоследствии получила имя Ка-50. Она действительно засветилась в кампании, хотя в то время в лучшем случае только прошла самые первые летные испытания. А в худшем – тогда ее просто не существовало.

В-80 управляется своеобразно. В его модели отсутствует черточка, характерная для прочих вертолетов: когда ручка шаг-газа была сброшена в ноль, машина переставала отвечать на движения ручки циклического шага. Кроме того, В-80 – машина одноместная, соответственно, наведение оружия на цель осуществляется несколько по-другому. Вам, например, может показаться, что его пушка жестко зафиксирована. На самом деле это не так. И, наконец, наши любимые разработчики нарисовали кабину вертолета так, что оттуда не видно ровным счетом НИЧЕГО. Было бы очень удобно пилотировать вертолет, глядя исключительно через его прицельную оптику (тем более что эта оптика может дать очень широкий угол обзора, шире, чем у пехотинца), но при каждом маневре этот прицел начинает каким-то загадочным образом перемещаться по вертикали; потерять при этом пространственную ориентировку – легче легкого.

В плюсы можно занести то, что кабина В-80 отрисована гораздо более качественно, чем все остальные кабины флэшпойнтовской авиации. А пушку можно переключать с бронебойных снарядов на осколочно-фугасные, как и в жизни.


Оптика В-80. Обратите внимание на угол обзора – на индикаторе сверху хорошо видно...


Nogova из кабины Су-25. Теперь в игре можно варьировать дальность отрисовки ландшафта

По части графики

Сам движок остался почти таким же. Просто пятый остров изобразили гораздо более детальным, покрыли его значительно более мощными текстурами и добавили несколько специальных возможностей.

Главная из них – это так называемая опция детальности рельефа. Она имеет несколько значений – от Very Low до Very High. Повышение детальности ведет к тому, что на земле появляются всякие мелкие кочки и колдобины, и чем дальше, тем их больше.

Это имеет серьезное значение, когда речь идет о действиях пехоты (неровности действительно работают как естественное укрытие), это становится куда менее важным, если в бой идут танки, и это абсолютно не нужно в воздушных операциях.

Визуально изменение детальности рельефа практически не делает картинку красивее. Но это не значит, что изменения вовсе не наблюдаются. Наблюдаются, и еще как! Когда опция установлена в Very High, гигагерцовый Pentium на пару со вторым GeForce начинают давать пять кадров в секунду. У меня пару раз на этих установках игра вылетала в десктоп по причине нехватки виртуальной памяти – свободного гигабайта на винчестере ей не хватало.

В целом все эти усовершенствования ощущаются слабо – Resistance, прямо скажем, не воспринимается как графический прорыв. Но зато при установке максимальной детализации intro начинает проигрываться некорректно: цель, которую снайпер по ходу дела должен держать на прицеле, скрывается за одним из вышеупомянутых бугорков...

А вообще...

А вообще, это все тот же самый "Флэшпойнт". Другими словами, играть все так же интересно, несмотря на всю ту ерунду, о которой я распространялся выше. Если вы любите "Флэшпойнт", то, скорее всего, вам понравится и Resistance.

Единственно что – не уподобляйтесь одному моему интернет-знакомому, который интересовался: нет ли у кого каких-либо материалов по тактике общевойскового боя – ему хотелось играть в "Флэшпойнт" Грамотно. Делать так не стоит, поскольку у "Флэшпойнта" сложные отношения с реальной жизнью.

И еще. При чем тут зеленые полосы? А это партизаны рисуют их на своей бронетехнике, чтобы отличать ее от вражеской. Кстати сказать, одно из действительно хороших нововведений Resistance – это то, что если вы захватываете вражескую машину, противник может принять вас за своего.

Так вот, значит, полосы. Судя по всему, разработчики сделали для себя такой вывод: тот, у кого на лобовой броне танка нарисована широкая вертикальная полоса, всегда побеждает.

Ну что ж, определенные исторические основания для такого заключения действительно есть.


Типичный партизан. И нет того соображения, что в штатском было бы сподручнее...

Half-Life

Александр Бурага aka Flashkiller

Создание моделей для Half-Life: теория и основы

Вам надоели стандартные модели? Хочется сделать что-то свое, оригинальное? Ну что ж, существует масса всевозможного софта, с помощью которого вы сможете переделать стандартные модели игры и ее модов по собственному усмотрению (создание моделей для Team Fortress нисколько не отличается от создания моделей для Counter Strike'a).

Что такое модель и из чего она состоит

Все модели в Half-Life'е условно можно разделить на 3 категории:

- статичные;
- модели оружия;
- модели монстров и других подвижных персонажей.

Принципы создания моделей оружия и персонажей одни и те же (различие между ними - в максимальном числе полигонов: для оружия оно должно быть в пределах 400-900, для монстров - 2000-3000). Стандартная модель игрока для deathmatch'a содержит от 400 до 900, .mdl файл должен содержать в себе оба файла.

Для оружия требуется создать три модели:

- ту, что вы будете держать у себя в руках (400-900 полигонов);
- модель, которую вы будете видеть в руках у вашего противника (не более 100);
- модель, которую вы наблюдаете на полу (не более 100).

Текстуры для моделей должны быть 256-цветными, в формате .bmp, с собственной палитрой. Размер каждого отдельного файла с текстурой не должен превышать 150 КБ.

Моделлинг состоит из трех этапов:

- создание модели в 3D редакторе и добавление "костей";
- анимация модели;
- компилирование модели.

Необходимый софт

На мой взгляд, наиболее качественных результатов можно добиться при совместном использовании пары программ: любого профессионального пакета для 3D моделирования (3D Studio Max или Maya) и Milk Shape 3D. Обе программы имеют слабые и сильные стороны. В мощном 3D редакторе создается mesh (форма) существа или предмета, а в Milk Shape модель анимируется, текстурируется, после чего компилируется и добавляется в игру.

Для создания текстур неплохо подходит небезызвестный Adobe Photoshop или любой другой графический редактор.

Для просмотра готовых моделей подойдет программа Model Viewer, которая также позволяет быстро редактировать наложенные на модель текстуры.

Milk Shape 3D, начало работы

Milk Shape представляет собой достаточно удобное средство для трехмерного моделирования. Конечно, эта программа не дотягивает до профессиональных пакетов для работы с трехмерной графикой, но обладает рядом дополнительных возможностей, полезных при создании моделей для игр.
Интерфейс стандартен для программ такого класса. Здесь присутствуют четыре окна проекций (вид сбоку, спереди, сверху и трехмерный вид). Панель сверху имеет восемь вкладок: file, edit, vertex, face, animate, tools, window, help.

Вкладка File отвечает непосредственно за работу с файлами. Кроме стандартных функций, позволяет импортировать и экспортировать файлы различных форматов (от .raw до Half-Life'овских .smd).

Вкладка Edit не отличается от таковой в любой другой программе.

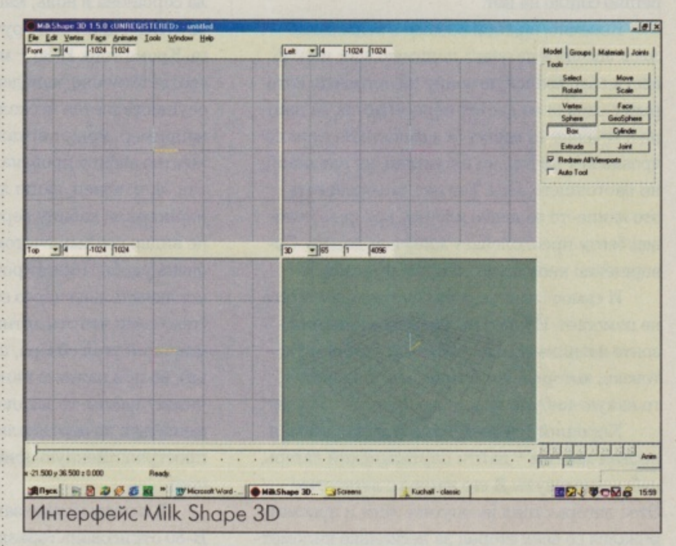
Vertex и face – работа с вершинами и полигонами.

Animate – анимация модели.

Tools – всевозможные инструменты, позволяющие компилировать и декомпилировать модели различных форматов.

Window и help – настройка конфигурации и помощь.

Справа (по умолчанию) расположена основная рабочая панель,



Интерфейс Milk Shape 3D

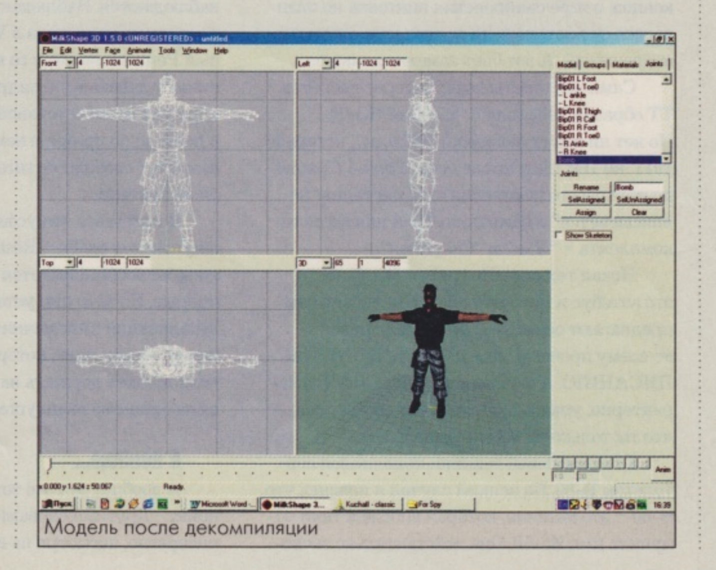
позволяющая создавать архитектуру модели. Она состоит из четырех вкладок: model, groups, materials и joints. Model содержит кнопки, с помощью которых можно создавать, вращать, перемещать, масштабировать vertex'ы, полигоны и кости. Groups отвечает за группы сглаживания и возможность совмещения отдельных объектов в группы. Materials отвечает за текстуры, которые накладываются на объекты. Joints отвечает за костную структуру (скелет модели). О скелете поговорим несколько позже.

Декомпиляция модели в Milk Shape

Для того чтобы посмотреть, из чего сделана модель, придется ее декомпилировать. Нажмите на Tools/Half-Life/Decompile Normal HL MDL file. В появившемся окне выберите какой-нибудь CS или HL файл с расширением .mdl. Предварительно неплохо было бы скачать модель в какую-нибудь отдельную папку, после декомпиляции все расходники (их получится много) будут сохранены в той же папке.

После того как файл будет выбран, появится окошко, в котором необходимо флажками указать, что именно вы хотите декомпилировать: всю модель целиком или отдельные части. Выбираем все флажки, жмем ОК, декомпиляция началась. Через 10-15 секунд она завершится.

Теперь нажимаем file/import/ Half-Life.smd. Далее выбираем файл, содержащий модель персонажа или оружия. Такой файл обычно занимает больше всего места относительно остальных .smd файлов и не имеет никаких дополнительных индексов. Открываем этот файл, ставим оба флажка (импорт скелета и архитектуры).

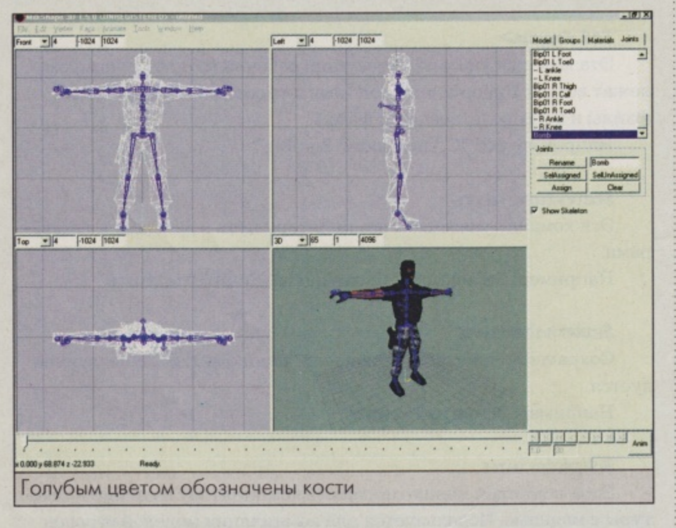


Модель после декомпиляции

Скелетная анимация в Half Life

В движке Half Life используется принцип скелетной анимации, отличающийся от подобного в Quake 2. Скелет используется для искажения в реальном времени некоторых участков модели персонажа.

К примеру, если полигоны и вершины вашей модели - это плоть, то скелет это буквально скелет. Также известный под прозвищем 'Joints', скелет используется игрой для того, чтобы искажать некоторые части модели в реальном времени вместо записанных заранее мультипликаций, как было в Quake и Quake 2. Данный способ имеет свои достоинства и недостатки.


Голубым цветом обозначены кости

Как работает скелетная анимация?

Каждая модель состоит из полигонов, соединенных между собой. Место, где они соединяются, называется вершиной (edge). Для создания анимаций необходимо прикрепить все вершины к определенным костям. Когда одна или несколько из костей скелета вращаются или перемещаются, прикрепленные к этим костям вершины также передвигаются.

Движок Half-Life'а также способен использовать скелет для одновременного воспроизведения двух или более анимаций, например, нижняя часть туловища (ноги) будет воспроизводить анимацию бега, а верхняя часть туловища будет воспроизводить анимацию выстрела из оружия.

Half-Life .MDL файл персонажа состоит из одного SMD файла с моделью и скелетом - называется этот файл reference frame (к названию непосредственно .mdl файла добавляется индекс _ref или без индекса, но соответствует названию .mdl файла), 106 анимации в SMD файлах и текстур - BMP файлов. Reference frame SMD - содержит в себе модель, каждая вершина которой прикреплена к кости, также там прописаны все кости скелета и координаты каждого полигона на текстуре модели. Файлы анимаций SMD содержат информацию о размере, форме и местоположении каждой кости, непосредственно меш содержится только в reference frame'е. Если вы хотите создать новый скелет, отличающийся от стандартного количеством костей, их размером и формой, необходимо будет изменить не только reference frame, но и все 106 анимаций персонажа.

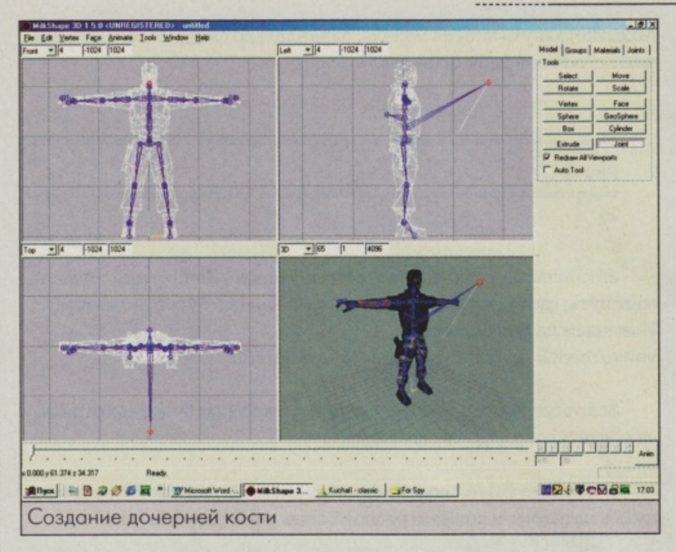
Создание нового скелета

Создавать новый скелет – дело хлопотное. Во-первых, для нормального функционирования модели необходимо назвать каждую кость определенным именем, иначе модель не откомпилируется, а следовательно, работать не будет. Одним из наиболее безопасных путей создания новой модели будет редактирование уже существующей стандартной модели.

Для создания любой модели мы все равно будем использовать обычную гуманоидную модель.

Кости скелета в Milk Shape создаются с помощью функции joint. Несколько слов об иерархии костей. Главной (родительской) костью является та, которую вы создали первой (в стандартном скелете родительская кость называется bip01, ни в коем случае не удаляйте ее, иначе созданная модель не сможет откомпилироваться, также не назначайте к этой кости никаких вершин). Все последующие кости являются дочерними по отношении к bip01.

Так вот, если вы хотите создать дочернюю кость, необходимо первоначально выбрать родительскую, а затем непосредственно создать другие кости. Таким образом можно создать новый скелет или


Создание дочерней кости

добавить несколько костей к уже существующему.

Есть еще один нюанс – все кости модели должны принадлежать к единой костной структуре. Допустим, если скелет рук не будет соединен со скелетом оружия, модель работать не будет.

Кость кисти правой руки обязательно должна называться "Bip01 R Hand", главная кость должна называться Bip01. Вот, в общем, и все принципы создания.

Компиляция модели

После создания модели ее необходимо будет откомпилировать. Можно пользоваться SDK (набор программ, предназначенных для создания модов) от Valve (если вы серьезно решили заняться перекройкой стандартного Half-Life'а, то этот набор программ вам просто необходим), но гораздо удобнее использовать программу-компилятор, поставляемую вместе с редактором Milk Shape, по качеству откомпилированных объектов она практически не отличается от Valve'вской.

Принципы создания и компиляция в 3DS Max

Для начала необходимо создать непосредственно меш, т.е. саму модель без скелета. Создание меша – отдельная тема, в интернете существует множество туториалов по этому вопросу, да и к самой программе прилагаются.

Затем прикрепляем меш к заранее созданному скелету, используя модификатор physique (необходима Character Studio). Это нужно для того, чтобы сообщить игре, какая вершина модели управляется какой костью. В игре меш управляется скелетом. Кадры анимации не содержат ваш меш, они содержат скелетные мультипликации. Что это означает - то, что если вы используете стандартные мультипликации Valve, то единственное, что вам придется сделать, - это прикрепить ваш меш к скелету и все. Все файлы анимации и ваша модель экспортируются из Studio MAX как SMD файлы при помощи плагина, называемого smdlexp.dle, который поставляется вместе с Valve SDK.

Экспорт меша

После установки плагина smdlexp.dle открываем нашу модель. Проверьте наложение текстур перед экспортом, а также соединение вершин с костями. Далее выбирайте File/Export. В выпадающем меню поставьте " Valve SMD (*.SMD) " (при отсутствии плагина такая функция невозможна).

В поле File name (имя файла) напечатаем название вашей модели (например, zombie.smd), указываем папку, где будем сохранять его, и нажимаем "Save". В окошке, появившемся после нажатия на Save, необходимо выбрать reference frame, после чего щелкнуть на OK. Все, ваша модель экспортирована в .SMD формат.

Если никаких плагинов у вас нет, можете просто сохранить файл с каким-нибудь распространенным расширением, который поддерживает Milk Shape (например, .ACS или .LWO).

QC файл, редактирование

Теперь у нас есть все, чтобы откомпилировать модель (reference frame, анимации в .SMD и текстуры в .bmp). Для компиляции нам необходимо создать еще один файл с расширением .qc (его можно открыть любым текстовым редактором). Для начала декомпилируем с помощью Milk Shape (tools/Half-Life/Decompile normal HL

MDL file) какую-нибудь модель, параллельно смотрим, что обозначают строчки в данном файле.

```
/*
=========================================
player
=========================================
*/
```

$modelname valve/models/player/Zombie/Zombie.mdl – указывает путь, где будет сохранена модель и как она будет называться. Изменяем на $modelname valve/models/player/Mymodel/Mymodel.mdl.

$cd valve/models/player – каталог, в котором будет сохраняться подкаталог с новой моделью.

$cdtexture valve/models/dmatch/lowcount/zombie – указывает путь к каталогу, в котором расположены текстуры для модели.

$cliptotextures – показывает, добавлять ли текстуру непосредственно в файл с моделью.

$scale 1.0 – масштаб модели. Чем больше число, тем крупнее модель.

$origin 0 0 36 – смещение модели относительно осей координат.

// whole body
$bodygroup body – указывает, состоит ли модель из одного файла или имеет заменяемые части. Этот параметр менять не будем.
{
studio "../dmatch/lowcount/zombie/zombie(reference)" – путь к reference frame'у модели.
}

$include "valve/models/player/player_shared.qc" – путь к файлу .qc.

Отредактированный вами QC файл должен теперь выглядеть следующим образом:

```
/*
=========================================
player
=========================================
*/

$modelname valve/models/player/Mymodel/Mymodel.mdl
$cd valve/models/player
$cdtexture valve/models/dmatch/lowcount/ Mymodel
$cliptotextures
$scale 1.0
$origin 0 0 36

// whole body
$bodygroup body
{
studio "../dmatch/lowcount/ Mymodel/Mymodel(reference)"
}

$include "valve/models/player/player_shared.qc"
```

Теперь сохраните его с именем как 'Mymodel.qc' (или как там вы решили назвать вашу модель).

Непосредственно перед компиляцией убедитесь, что в наличии имеются следующие файлы и каталоги:

- QC файл - тот, что мы создали в каталоге Programs/Half-Life с произвольным названием, например, Mymodel.qc;

- каталог в Programs/Half-Life/Models/Player с тем же самым названием, что и у вашей модели. Например, Mymodel;

- каталог в Programs/Half-Life/models/DMatch/Lowcount (с тем же названием, что и у вашей модели). Например, Mymodel. В нем должна находиться ваша текстура или несколько текстур (8-разрядных, 256 цветов, ни в коем случае не 16-разрядных или более) и ваша SMD'шка. Например, 'Mymodel.SMD'.

Описание команд QC

QC файлы необходимы для компиляции модели и добавления дополнительных эффектов модели. Ниже приведен список операторов, которые можно использовать в .qc файлах и их краткое описание.

$modelname

Оператор, указывающий путь к каталогу, в котором будет сохранена откомпилированная модель.

Например: $modelname "C:\Half Life\valve\models\player\Zombie"

$cd <путь>

Эта команда указывает текущий рабочий каталог, в котором лежат все расходники, необходимые для создания модели (.smd файлы и непосредственно .qc файл).

Например: $cd "C:\mymodel\Zombie"

$cdtexture <путь>

Эта команда указывает компилятору путь к каталогу с текстурами.

Например: $cdtexture " C:\mymodel\Zombie\textures"

$externaltextures

Сохранение текстур в отдельный *t.mdl файл. В CS не используется.

Например: $externaltextures

$cliptotextures

Этой командой можно приказать компилятору сохранять текстуры с моделью. Используется для компиляции моделей игроков для deathmatch'а.

Например: $cliptotextures

$scale #

Масштаб модели. По умолчанию всегда равен 1. Если число больше 1 - модель увеличивается, если меньше - уменьшается.

Например: $scale 1.2

$origin

Используется для смещения модели в плоскостях без изменения анимации. В основном используется для подгона моделей оружия, если вы ошиблись в его размещении.

Например: $origin 0 0 36

$eyeposition

Необходима только в одиночной игре. Указывает, где расположены глаза у монстра относительно осей координат.

Например: $eyeposition 0 0 65

$body <имя smd файла> [reverse]

Это ссылка на .smd файл, в котором находится непосредственно файл с мешем модели, т.е. базовая модель с кожей. Команда reverse зеркально отражает нормали всех поверхностей. Используется в случае неправильного импорта из .max формата.

Например: $body studio "monster" reverse

$texturegroup <имя группы> {bmp группы}

Команда позволяет вашей модели иметь взаимозаменяемые текстуры. Этот пример показывает, как нормальные текстуры головы и тела могут быть заменены в игре кровавыми текстурами. Необходимо добавлять после имен файлов расширение .bmp.

Например:

```
$texturegroup pain
{
{ "body_normal.bmp" "head_normal.bmp" }
{ "body_pain.bmp" "head_pain.bmp" }
}
```

$renamebone <старое имя кости> <новое имя кости>

Если вы смешиваете модели или мультипликации от более ранних версий, то они должны быть переименованы. Этой командой можно легко переименовать кости в процессе компилирования вместо того, чтобы переименовать их в каждом .max файле.

Например: $renamebone "Bip01 R Clavicle" "Bip01 R Arm"

$include <.qc файл>

Указывает, включать ли другой .qc файл в компиляцию.

Например: $include "C:\Half-Life\valve\models\player\player_shared.qc"

$attachment <#> <кость>

Задает определенную точку, которая присоединяется к заданной кости, в которой потребуется воспроизводить различные эффекты, такие, как огонь, брызги крови и т. д. Координаты задают удаление точки от кости.

Например: $attachment 0 "Bip01 R Hand" 20 2 5

$controller <#> <кость> <ось вращения> <лимит вращения в градусах>

Позволяет игре управлять вращением костей. Очевидный пример - вращение головы монстра, в примере 1. Команда позволяет игре вращать голову от -60 градусов до +60 по оси X.

Например:
$controller 0 "Bip01 Head" XR -60 60
$controller mouth "Bone03" ZR 0 45

$hbox <группа #> <кость>

Команда задает hitboxes для костей модели. Эти два примера показывают, как назначить хитбоксы ноге. Цифры – удаление граней хитбокса от центра кости.

Например:
$hbox 7 "Bip01 R Leg1" 0.31 -3.97 -2.84 17.60 3.94 2.97
$hbox 7 "Bip01 R Foot" -0.56 -2.34 -2.19 3.81 8.00 2.66

$sequencegroupsize <# в KB>

Позволяет разделять скелетные анимации от reference frame'а на меньшие файлы. Команда нужна для того, чтобы анимации загружались в память только по мере необходимости вместо того, чтобы загружать их все. Это полезно для монстров с заданным сценарием анимаций.

Например:
$sequencegroupsize 64

$sequence <имя файла> "smd" [motion extraction] [fps <#>] [blend] [origin] [scale <#>] [loop] [frame] ['activity' 'multiplier'] {event <#> }

Команда указывает компилятору файл с анимацией. Подробней о параметрах $sequence:

[motion extraction] Этот параметр указывает оси, по которым будет происходить перемещение модели при воспроизведении анимации. Наиболее общие опции: X, Y, LX, и LY, которые обозначают движения по x и y оси. LX и LY - для линейного движения. X и Y работают так же, как LX и LY. Это используется в Half-Life, чтобы перемещать монстра.

[fps <#>] Устанавливает скорость проигрывания кадров анимации в секунду.
пример: fps 15

[origin] То же самое, что и $origin, но только применяется к данной анимации.
пример: origin 0 0 13

[scale <#>] То же самое, что и $scale, но только применяется к данной анимации.
пример: scale 1.3

[loop] Указывает, что анимация зациклена.
пример: loop

[frame] Ограничение воспроизведения кадров анимации.
пример: frame 5 10

['activity' 'multiplier'] Если у вас несколько анимаций (к примеру, выстрела из одного и того же оружия), то данная команда укажет игре, что данную анимацию воспроизводить нужно в 3 раза чаще, чем остальные.
пример: ACT_RANGE_ATTACK2 3

{event <#> <кадр> <опции>} Указывает события, которые может вызывать данная анимация. Параметр изменяет не очень много, но весьма полезен для создания различных эффектов. Можно вызывать воспроизведение звука, демонстрацию спрайта в определенной точке, запускать определенный механизм на карте или делать еще что-нибудь, если заранее запрограммировать желаемое.

Пример: { event 5004 1 "weapons\shoot.wav" }
Событие 5004 - воспроизведение звука. Укажите путь, начинающийся с каталога вашего мода..

Пример: { event 5001 1 "20" }
События 5001, 5011 и 5021 - для спрайтов, особенно огня и дыма для оружия. Этот пример запускает mp5 спрайт, muzzleflash1.spr с системой координат 1. "20" указывает, что спрайт # 0 масштабируется в 2 раза больше. Ниже - диаграмма спрайтов с порядковыми номерами и описанием, для чего они используются:

0: muzzleflash1.spr - mp5
1: muzzleflash2.spr - shotgun, pistols
2: muzzleflash3.spr - hornetgun

Точка крепления должна быть определена для спрайтов. Событие 5001 делает так, чтобы начало координат было в $attachment 0, начало координат 5011-ых спрайтов - в $attachment 1 и начало координат 5021-ых - в $attachment 2.

Пример: { event 5002 10 "5" }
Событие 5002 - для искр. Здесь все проигрывается относительно системы координат 10 (система координат – удаление вершины относительно начальной точки с координатами "0.0.0") и масштабируется 5 раз.

Пример: { event 7 2 }
Запускает событие # 7 к системе координат 2. Событием 7 может быть все, что угодно. Это должно быть задано в программном коде искусственного интеллекта монстра.

Пример: { event 1003 20 "bigexplosion" }
Событие 1003 запускает некий механизм в карте под названием "bigexplosion" в системе координат 20.

Вот примеры команды $sequence:
Пример:: $sequence crouch_shoot_mp5 "crouch_shoot_mp5"
Очень простая команда, содержащая в себе минимум, необходимый для того, чтобы она работала. Crouch_shoot_mp5 - имя анимации, и "crouch_shoot_mp5" - файл анимации, без .smd расширения.

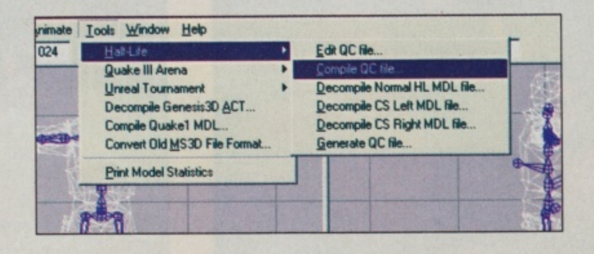
Пример: $sequence shoot "shoot" { { event 5001 1 "20" } { event 5004 1 "hks1.wav" } }
Этот пример использует события, чтобы показать действие спрайтов и звук для стрельбы из оружия.

Компиляция

Когда .qc файл будет окончательно отредактирован, можно приступать к компиляции. Если вы пользуетесь программой Studiomdl.exe, просто наберите в командной строке: studiomdl.exe [имя файла].qc, после чего начнется компиляция и результат сохранится в одноименном .mdl файле в том же каталоге.

В Milk Shape необходимо выбрать в меню Tools подкаталог Half-Life и Compile QC file, далее указываем путь к нашему файлу и жмем OK. Модель откомпилирована. После чего копируем модель в нужную папку. Название модели всегда должно совпадать с названием директории, в которой она лежит, в противном случае игра ее не увидит.

На сем процедура создания модели закончена.



Lan-Arena 7: как это было

Рассказывает Андрей Александров aka Pow3r, один из игроков команды ForZe.q3

Заняв первое место в чемпионате Европы, проходившем в Кельне, а через неделю после этого выиграв еще и московский командный турнир Monster City 3, команда ForZe посчитала, что никого лучше них нет и быть не может, поэтому тренировки можно отложить. Однако чуть больше чем через месяц команде предстояла поездка во Францию на Lan-Arena 7. Этот чемпионат должен был собрать по шестнадцать лучших команд, играющих в Quake 3 (4x4) и Counter-strike (5x5).

Quake 3 Arena:	
Against All Authority (aAa)	Франция
Dream & Magic (D&M)	Испания
Esports-United (esu) formerly Ice Climbers	Швеция
Esports - Vikings (V)	Дания
Eyeballers (EYE)	Швеция
Forze (ForZe)	Россия
Four Kings (4k)	Великобритания
Gunzoids (GzD)	Великобритания
mTw-u-sk (mtwusk)	Германия
Northstars (NT) formerly extreme	Швеция
Quad People Organisation (QPO)	Швеция
Regeneration (Rg)	Голландия
Shuuk (Shuuk)	Германия
Unreal (UNR)	Великобритания
Cyberfight Germany (c58.de)	Германия
Clan 519 (519)	США

Участие команды ForZe.q3 в соревновании решилось в последний момент. Были проблемы с визой и деньгами на поездку, но удача повернулась к нам лицом, и мы вылетели в Париж пятого июля. В этот же день состоялись и групповые матчи. Обычно, при системе групповых матчей бывает одна "группа смерти", в которой играют фавориты турнира. На этот раз такой можно было считать каждую группу, уровень команд был очень высок.

Игры должны были начаться примерно через час после нашего прилета в Париж. Мы взяли такси и попали в пробку, в Париже, как и в Москве, это не редкость. В местной сфере обслуживания работают исключительно темнокожие и арабы, таксист же оказался чем-то "средним" и, естественно, никакого понятия о том, что такое английский язык он не имел, так же, как и мы о французском. Все время, что мы стояли в пробке, водитель пытался объяснить свои политические пристрастия на счет отечественных политиков времен СССР.

Когда мы, наконец, добрались до места проведения турнира, в глазах немного зарябило от количества компьютеров и игроков вокруг нас, организаторы, как обычно, оправдали свои обещания. Огромный многоуровневый комплекс, полностью заполненный игроками и зрителями, увешанный спонсорскими рекламными плакатами, по всем его помещениям, как муравьи, бегают админы. У каждого входа стоят чернокожие амбалы-охранники, суетятся игроки, перенося свои компьютеры из угла в угол, в поисках наиболее удобного места.

Особенность Lan-Arena заключается в том, что любой может принять участие в ней: просто принеси свой компьютер, заплати регистрационный взнос, и ты получаешь допуск на соревнование до его окончания, тебе предоставляют стол, стул и сетевую розетку. Вы спросите, какой в этом смысл, зачем тащить свой компьютер в такую даль, если можно дома поиграть или, на крайней случай, в компьютерном клубе? Все очень просто: в Европе нет компьютерных клубов в нашем понимании, есть интернет-кафе, в которых все, что вы можете сделать, это проверить почту, или, если повезет, поиграть в Сапера. Не остается ничего иного, как играть в любимую игру исключительно по Интернету. Единственным способом встретиться со своими друзьями, пообщаться, познакомиться с интересными людьми, отдохнуть и просто классно провести время оказывается участие в таком соревновании. Достаточно просто привезти свой компьютер, и два-три дня удовольствия обеспечены. Но все эти игроки со своими компьютерами не принимают участие в главном мероприятии.

Только тридцать две приглашенные команды приехали с пустыми руками, они играли на машинах, предоставлен-

Итоговый результат

Quake 3 Arena:

1). Quad People Org - 5.600 EUR Cash
2). Ice Climbers - 2.800 EUR Cash
3). mTw-u-sk-1.400 EUR Cash
4). Vikings
5-6). EYEBALLERS & forZe
7-8). Northstars & regeneration

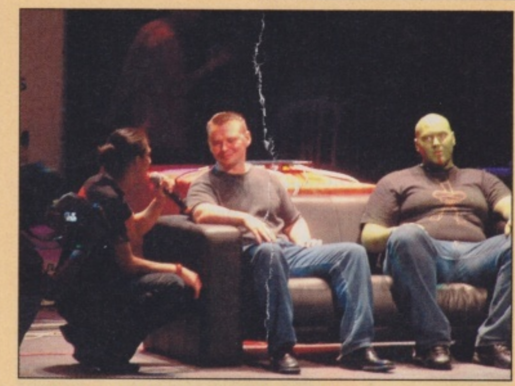
Counter-Srtike:

1). mTw.atn7000 EUR
2). ICE 3500 EUR
3). Infernum 1.750 EUR
4). GameOnline
5-6). Nordic Divisions & mousesports
7-8). SKsca & SK.de





Counter-Strike	
Schroet Commando Scandinavia (SK.sca)	Швеция
Nordic Divisiosn (ND)	Швеция
Mortal Team Work (mTw)	Германия
Infernum (I)	Австрия
Game On Line (mTw.gol)	Швеция
Meredia (m)	Норвегия
Clan Team Falcons (CTF)	Испания
Regeneration (rG)	Голландия
Schroet Commando (Sk.de)	Германия
Esport United (esu)	Германия
Mousesports (mouz)	Германия
ICE (ICE)	Швеция
Units of Ghost (uG)	Франция
Against All Authority (aAa)	Франция
ArmaTeam (aT)	Франция
GoodGame (GG)	Франция



ных организаторами. Все их игры транслировались на двух огромных и двух средних экранах, внешне все это очень похоже на зал кинотеатра, только экран не один.

Вход для зрителя на подобное мероприятие платный, но сумма чисто символическая. Организаторы постарались всевозможными способами развлечь гостей: в отдельное комнате установили Xbox от компании Microsoft, все желающие могли попробовать свои силы в консольные игры. Также представлялась возможность поиграть в игры, которые еще не появились на прилавках в магазинах, например Unreal Tournament 2003 или Warcraft III.

Наш команда в первый день выступила очень хорошо, заняла первое место в группе, игры в этот день закончились в шесть часов утра по Московскому времени. Где мы будем ночевать, мы не знали, но спать очень хотелось. После получасовой прогулки под мелким парижским дождиком мы все же нашли место для ночлега, довольно уютную двухзвездочную гостиницу, там же мы жили оставшиеся два дня. На следующий день нам нужно было быть на месте в десять утра.

Мы встали где-то в 9:30, умылись, оделись и пошли искать аптеку, так как один из игроков заболел после вчерашней ночной прогулки. Купив пару пачек аспирина и съев по биг-маку в местном маке, мы двинули кости в сторону павильона, где уже должны были начаться наши игры. На месте нас "приятно" удивили, дав всего пять минут для захода на сервер, основной причиной было то, что мы опоздали, хотя еще никто не сыграл первой игры. Как только наша команда заняла свои места, к нам подошел администратор и объявил, что мы получаем техническое поражение, хотя нам оставалось только переписать конфиги (секундное дело). Вот так неудачно началось то утро, весь заряд бодрости пропал. Мы просто не смогли побороть свои нервы после такого досадного недоразумения, и вторую карту проиграли на семь фрагов, свалившись в лузера.

Настроение стало совсем не боевое, хотя следующая игра была с одной из самых слабых команд на турнире, отрыв оказался минимален.

Следующий матч стал для ForZe.q3 решающим: играли против датской команды Vikings. Мы уже встречались с ней в групповых матчах, тогда ForZe обыграла их достаточно уверенно, но после утреннего инцидента шансы на победу значительно снизились. В конечно счете, Vikings выиграли (2:1 по картам): хотя на всех трех картах ForZe вела в счете большую половину игры, но под конец мы глупейшим образом проиграли. Вот печальный итог, чемпионы Европы через месяц скатились до 5-6 места.





Команда посвятила тренировкам почти весь июнь, но в данной ситуации не все, к сожалению, зависело от нас. С этого момента, и до окончания чемпионата, мы стали зрителями. А для зрителей, все было сделано классно. В субботу кроме нашего поражения ничего сенсационного не произошло. В финал вышли две шведские команды: QPO (quad people organization) и ic-esu (ice climbers - esports-united). Многие ставили на команду 519 из США, но, к сожалению, американцы ничего, кроме хороших дуэльных игроков не вырастили, их команде не удалось даже выйти из группы. Более того, в своей группе они заняли последнее место. В воскресенье были интересные и зрелищные финалы, около тысячи человек смотрели на больших экранах финальные игры в Quake 3 Arena и в Counter-strike. Крик болельщиков, шум-гам, в общем, все как полагается для настоящих финальных игр.

Победителей наградили большими символическими чеками, а призовые деньги перевели на счет.

Новости с прошедших турниров

С 17 по 19 мая в городе Кельне (Германия) прошел турнир CPL Europe Cologne 2002. Этот турнир посетила российская команда ForZe. Она выиграла, обойдя в финале именитых шведов из клана Ice Climbers. Тройка призеров:

1. ForZe (Россия)
2. Ice Climbers (Швеция)
3. mortal Teamwork (Германия)

В тройке победителей отсутствует клан Schroet Kommando, поначалу болельщики и ведущие киберспортивных сайтов списывали это на отсутствие ведущего игрока Стефана Ламмерта (Stelam), из-за возрастного органичения он не смог принять участия в турнире. Однако в интервью после турнира SK признали, что были просто не готовы к агрессивной игре россиян.


Победители EuroCup V Counter-Strike - mortal Teamwork (Германия)


Победители EuroCup V Q3 TDM - pimps (Швеция)

В Counter-Strike номинации очень хорошо выступили скандинавские команды. Две из них вошли в тройку призеров:

1. Nordic Division (Швеция)
2. Against all Authority (Франция)
3. Schroet Kommando Scandinavia (Швеция)

Под конец, июня с 29 по 30 число город Череповец в очередной раз принимал на своей территории всю Quake-элиту России. Посвященный Дню Молодежи турнир посетили: M19*LeXeR, forZe.Unkind, b100.death, Korresh[PK], b100.kik, [IDL]demon и [IDL]hornet. В ходе двухдневных жестоких боев в Quake3:Arena 1x1 определился обладателя призового фонда. Им стал Алексей Настером (M19*LeXer), который подтвердил звание лучшего дуэльного игрока в России. Вторым был forZe.Unkind из Москвы, третье место занял b100.death из Екатеринбурга.

Через неделю после Lan Arena 7, в г. Роттердаме (Голландия) состоялись LAN финалы EuroCup V. В Голландию приехали лучшие европейские команды по Counter-Strike и Quake3:Arena TDM 4x4, цель - выиграть почетный Еврокубок. Как и на Lan Arena 7, в номинации Q3 TDM бесчинствовали шведские команды - p1mp и Ice Climbers. Команда Pimps во главе со своим лидером Сайрусом Маленкани (ProZac) вчистую разгромила Ice Climbers - 4:0 по серии карт. Третьими в этой номинации стали ребята из клана reGeneration (Бенелюкс).


После выигрыша последней карты. Матч Ice Climbers vs. p1mps. На фотографии ребята из p1mps (Швеция)

К сожалению, из-за проблем с составом турнир не смогла посетить шведская команда Nordic Division. Поэтому в финале играло всего три команды вместо четырех. Хорошо сыграв групповые матчи, команды mTw и Ewok вышли в финал. Горячим финским парням так и не удалось сломить хорошую командую игру немцев из Ewok, которые и увезли домой Еврокубок.

Не успели отгреметь финалы EuroCup V, как в Чехии начался AMD PGChallenge 2002. Это турнир посетило множество наших кибератлетов - M19*LeXer и Counter-Strike команда M19, Asmodey[pG] и MIF[pG]. Если оценивать общее выступление наших ребят - очень хорошо. Asmodey выиграл турнир по Starcraft: Broodwar, обыграв в финале норвежца sVEN'a, LeXer обыграл в финале голландца if-22; заняв четвертое место, питерская команда M19 не смогла пробиться в тройку призеров.

Новости подготовил: Алексей Черепанов



HOVER ACE

Гонки будущего

Обогнать — значит уничтожить

Гонки на выживание



- 16 игровых арен в высокодетализированном игровом мире
- Полная свобода передвижения на трассе и в её окрестностях
- Разрушаемые объекты на уровнях
- 10 управляемых компьютерным интеллектом противников, каждый с уникальными параметрами и особенностями
- AI, базирующийся на основе алгоритмов нечёткой логики

Безумные скорости свыше 500 километров в час, постоянные перестрелки с врагами — тяжёлая борьба на выживание на высокоскоростной трассе. Чтобы победить, нужно просто выжить.

Hover Ace — футуристические аркадные гонки на боевых ховеркрафтах. Игрок начинает гонку с минимальным количеством денег и крайне скромной боевой базой. Однако, постепенно, выигрывая гонку за гонкой, он поднимается по лестнице самых богатых гонщиков, которые могут позволить себе использовать всё более и более мощное оборудование для достижения победы. По мере «продвижения» игроку будут доступны ***15 различных ховеркрафтов, 10 типов вооружения, 13 типов оборудования*** *и* ***5 типов спецоборудования****. Всё это сделает игру настолько захватывающей, что оторваться можно будет, только приложив серьёзные усилия!*

GSC GAME WORLD

Руссобит-М ПРОЕКТ МУЛЬТИМЕДИА

Павел Шумилов

Commandos 3

Жанр	Commandos
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Pyro Studios
Дата выхода	II квартал 2003 года



Сколько фашистов ни режь (расстреливай, взрывай и дави), а продолжения Commandos не миновать. Странно, но известия из стана Pyro Studios о том, что уже следующим летом мы увидим третью часть серии, не вызывают бурного ликования. Казалось бы, все на месте: шесть прошедших огонь и воду диверсантов, обогатившихся новыми умениями; великолепная графика; погодные эффекты и улучшенная система освещения; скрупулезная проработка деталей. Обещают дать нам чуть больше свободы и кардинально переработать структуру игры - миссии отменяются. Будет три эпизода: операция во Франции и Германии, день "Д" и, что самое интересное, охота за немецким снайпером в Сталинграде. Естественно, inspired by худфильм "Враг у ворот". Похоже, что все это время под маской сэра Фрэнсиса Вулдриджа скрывался некто Vassily Zaitsev. Но не все так гладко. Откровенно настораживают высказывания в духе "предыдущая серия показалась новичкам слишком сложной, поэтому мы делаем игру более доступной и легкой в обращении". Это при том, что как раз к сложности Commandos 2 у ветеранов имелось немало претензий. А намеки на наличие в игре откровенно аркадных "боссов" и обещание мультиплеера просто пугают. Не вглядывайтесь в предыдущую строчку, все верно. В Commandos 3 действительно все будет, как у людей, – и deathmatch с возможностью играть за немцев, и Capture the Flag. В душе крепнут опасения, что серия вырождается в подобие Army Men. Искусство кончилось, настала пора зарабатывать на раскрученном имени? Впрочем, подождем годик.

Warlords IV: Heroes of Etheria

Жанр	Heroic TBS
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Strategic Studies Group (SSG)
Дата выхода	IV квартал 2002 года



Четвертые "Варлорды", к сожалению, опоздали к раздаче, устроенной в этом номере артелью под предводительством неистового Джобса, поэтому хотелось бы немного рассказать о них здесь. Серии явно пошло на пользу временное отступление от походовых принципов в Warlords Battlecry. Обкатанный реалтаймовым отпрыском движок взят на вооружение и отлично справляется с отрисовкой ландшафтов Этерии. Игра заметно похорошела, хотя и трудно, глядя на скриншоты, удержаться от сравнений с Age of Wonders 2. Заманчиво звучит обещание разработчиков реализовать динамическую кампанию, пусть даже в итоге все это сведется к простому выбору миссии из числа доступных, конкуренты-то и этого не предлагают. Система сбора ресурсов напоминает "Цивилизацию" – с ростом города увеличивается зона его контроля, и все попавшие в эту зону шахты и лесопилки начинают наполнять закрома родины. Никуда не денутся героические личности в рогатых шлемах, обвешанные артефактами и жаждущие выполнить квест-другой. Но что самое интересное, в Warlords IV наконец-то появится тактический бой. Встретившиеся в чистом поле войска выстроятся в боевой порядок и начнут сражение под предводительством героев и вашим лично. Фанаты недовольно ворчат, называя сие новшество баловством, дрыгоножеством и рукомашеством, но для фанатов есть старый добрый автоподсчет. Все остальные смогут поиграть в полководцев. Похоже, что к Новому году мы получим достойного представителя жанра, и очевидно, что никаких революций в этом жанре пока не предвидится.

Kohan II

Жанр	RTS
Издатель	Strategy First
Разработчик	TimeGate Studios
Дата выхода	IV квартал 2003 года



Kohan: Immortal Sovereigns – удивительная стратегия. Вот вам пример внимания к деталям – главного героя игры зовут Darius Javidan. С персидского "javidan" переводится как "бессмертный". Узнав это, легко догадаться, что прототипом героя послужил царь Дарий. Мелочь, но какая атмосферная... В этом весь Kohan – умная RTS, сумевшая избавиться от микроменеджмента, обладающая оригинальной боевой системой и благосклонно принятая прессой. Но игроки прошли мимо, и адд-он Ahriman's Gift ситуацию не изменил. Видимо, основным виновником неудач был признан симпатичный, но не соответствующий духу времени движок. Его преемник, 3D-engine NetImmerse, поддерживает динамическое освещение, бампмэппинг, шейдеры и еще много умных и страшных слов. Реалистичный рельеф влияет на скорость и боевые качества войск, соблюден надлежащий масштаб между юнитами и окружающей средой, переработаны эффекты заклинаний и погоды, добавлен zoom и вращение камеры, а сотня существ на экране воспринимается даже не самыми мощными компьютерами, как семечки. В остальном же - перед нами предстанет старый знакомый. Разве что и без того гениальный интерфейс станет еще удобнее, упростится система управления отрядами и немного изменится ситуация с бессмертными лидерами. Они станут значительно сильнее, но и амулеты будут попадаться намного реже, так что относиться к подопечным следует внимательнее. Что ж, пришло время для нового штурма трона, на котором в данный момент прочно восседает WarCraft III. Задача не из легких, но кто знает?



Praetorians

Жанр	3D tactics
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Pyro Studios
Дата выхода	II квартал 2003 года

Испанцы из Pyro Studios отнюдь не зацикливаются на теме второй мировой войны, как это могло кому-то показаться. Немало времени прошло с момента появления известий о разрабатываемой ими стратегической игре Praetorians, посвященной эпохе Древнего Рима, релиз не за горами. Будут доступны три стороны: собственно римляне, египтяне и сборная солянка из варварских племен (германцы, галлы и кельты). Главный козырь игры – серьезная боевая система, продолжающая традиции Warhammer и Total War. Так высокоорганизованные и дисциплинированные римские когорты вовсю используют продвинутую систему формаций, от медленной, но практически неуязвимой "черепахи" до клина, вспарывающего вражескую оборону, словно нож масло, и столь же легко сминаемого внезапным ударом с фланга. Варвары бегают бестолковыми толпами, но берут свое численностью и личным героизмом, египтяне же владеют неким подобием магии. Многие воины обладают спецвозможностями, такими, как метание пилумов у римской пехоты или горящие стрелы египтян. Большое влияние на исход битвы оказывают рельеф и тип территории, особое внимание уделено осадам. Помимо привычных катапульт, активно используются осадные башни, через которые на стены осажденной крепости врываются штурмовые отряды. Производство войск отсутствует, хотя и есть возможность нанимать подкрепления в деревнях. Кстати, преторианцы – это элитные части, личная охрана высокопоставленных особ. Ставлю рубль против ста, с выходом Praetorians в мире станет больше на одну элитную стратегию.

Knights of the Cross / Рыцари креста

Жанр	TBS
Издатель	Cenega / Акелла
Разработчик	Freemind Software
Дата выхода	IV квартал 2002 года

Крестоносцы – это не только закованные в броню мужланы с черными крестами на плащах. Это еще и замечательный роман польского писателя Генрика Сенкевича, который, между прочим, в 1905 году получил Нобелевскую премию за вклад в мировую литературу. Время действия романа – XV век, в нем освещаются события, происходившие незадолго до Грюнвальдской битвы, а также само великое сражение, после которого усилиями польско-литовской армии могучий Тевтонский орден в одночасье исчез с европейской арены. На родине писателя отношение к этой книге примерно такое же, как у нас к "Войне и миру". Спросите, при чем тут Польша? Именно там базируется компания Freemind Software, разработчики Knights of the Cross. А игра непосредственно связана с книгой, это, если хотите, вольная "мониторизация" (по аналогии с "экранизацией"). В наличии надежный исторический базис и достаточно возможностей, чтобы эту историю развернуть на 180 градусов. Поляки демонстрируют серьезный подход к "боевке", к примеру, погода здесь – не просто повод покрасоваться для движка. В дождь дороги становятся практически непроходимыми, а сильный ветер может сделать стрельбу из луков бессмысленной. Аналогичная история с рельефом – заставлять кавалерию рыскать по лесам - будет не лучшей идеей. Сюзерен вознаграждает за победы звонкой монетой, но золото не залеживается в карманах. Покупка нового снаряжения, тренировки, пополнение потрепанной армии – все это требует денег. Проект интересный, так что все бегом в библиотеку, учить матчасть.



Stronghold: Crusaders

Жанр	RTS
Издатель	GodGames / Take 2 Interactive
Разработчик	Firefly Studios
Дата выхода	III квартал 2002 года

Довольно притискивать к ногтю невнятных лордов с отталкивающими кличками, этой осенью нас ждут персонажи поинтереснее. Султан Сирии Саладин, французский король Филипп и, наконец, иронично названный на одном из западных сайтов "original medieval gangsta" Ричард Львиное Сердце собственной персоной. Пыльные самумы вместе с тоннами песка принесли разработчикам игр по всему миру одну и ту же идею. Идею обратиться к эпохе крестовых походов. Этой осенью в адд-оне к Stronghold мы будем воевать под палящим южным солнцем, защищать оазисы и штурмовать укрепленные по последнему слову средневековой мысли замки. В таком климате противоборство воды и огня приобретает особый подтекст, и сотня практически ничего не стоящих рабов с факелами может оказаться опаснее, чем отряд рыцарской конницы. Ассасины, способные перелезть через стены и гостеприимно распахнуть ворота замка навстречу атакующим, вооруженная луками легкая конница и гренадеры, закидывающие противника взрывчатыми снарядами, ждут вас. Бастионы любой крепости рухнут под огнем ваших камнеметов, катапульт и баллист. Старые и новые виды ловушек встретят вашего неприятеля и основательно уменьшат его поголовье. Две single-кампании послужат лишь прелюдией к действительно жестоким и бесчеловечным боям, которые развернутся в многопользовательском режиме. Похоже, сбалансированный динамичный skirmish был основной целью разработчиков. Вот бы еще мозгов воякам добавили, в Stronghold искусственный интеллект порой производил удручающее впечатление.

ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Владимир ВЕСЕЛОВ

O.R.B.

Плоское на круглом

Издатель	Strategy First http://www.strategyfirst.com/
Разработчик	Strategy First http://www.strategyfirst.com/
Жанр	3D RTS
Требуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM
Дата выхода	27 августа 2002 года
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game741.html
Смотри на диске	скриншоты

Давным-давно была такая игра Homeworld. Сейчас уже мало кто помнит, почему все, кому не лень, собирались ее убить. Тем не менее, выражение "убийца Homeworld'а" прижилось, когда кто-то его упоминает, всем понятно, об игре какого типа идет речь. Но наверняка все давно забыли, что первым претендентом на этот титул была игра с незамысловатым названием O.R.B. (Off-world Resource Base). Обещали ее выпустить аж в сентябре 2000-го года, да так и не собрались. Более того, только теперь журналистам стала доступна играбельная демка (точнее, бета), да и то очень маленькая.



Все, чем нам дают побаловаться в демке, - это три обучающих миссии и одна миссия из первой кампании. Не густо, что и говорить, особенно если учесть, что в туториале отсутствуют строительство базы, добыча ресурсов, наука и прочие интересные вещи. Ну а в миссии из самой игры вообще ничего нет, кроме боевых действий в весьма ограниченных масштабах. Так что с уверенностью сказать, что же за игра получится, до сих пор невозможно. Однако за неимением гербовой, пишут на простой – посмотрим, что же нам показывают стратеги из "Фиста".

Кручу, верчу, деньги плачу

Про то, что все кругом очень красиво (космос разноцветный, астероиды симпатичные и т.д.), я и говорить не стану. Странно было бы, если почти три года спустя после "Хомворлда" кто-то не смог слепить что-то более красивое. Да еще и с системными требованиями, на которые старичок Хоми мог только облизываться. Так что тут все в полном порядке.

А вот модельки кораблей мне совершенно не понравились. Какие-то они угловатые, невзрачные, примитивные, откровенно говоря. Так что, если разработчики не одумаются и не нарисуют что-то более симпатичное, с их стороны это будет большой ошибкой.

Главной отрицательной чертой Homeworld'а была неудобная навигация. Очень уж сложно было управлять движением кораблей в трехмерном мире на плоском дисплее. Помнится, я даже писал, что, пока не появятся объемные голографические дисплеи, вся эта трехмерность вовсе не нужна. С чувством глубокого удовлетворения отмечаю - я ошибался. Разработчики O.R.B. нашли простой, но эффективный способ преодолеть непреодолимое.

Для того чтобы послать корабли в какую-нибудь точку, нужно нажать клавишу Ctrl. При этом на экране появляется кусочек базовой плоскости, а все объекты, лежащие выше или ниже этой плоскости, соединены с ней "ножками" соответствующей длины. Остается только ткнуть курсором в нужную точку, и кораблики полетят туда. Для удобства с помощью специальных пиктограмм, кнопок и колесика мыши базовую плоскость можно вертеть как угодно. Причем, если точкой назначения является какой-то объект (астероид, свой или чужой корабль), вообще не приходится думать, каково его положение относительно базовой плоскости, – достаточно навести на него курсор (при этом появляется название объекта) и щелкнуть мышкой. Более того, в таком случае можно управлять навигацией в режиме плоской карты (переход в него осуществляется нажатием клавиши Tab).

Обучиться всем этим премудростям можно за пять минут, после чего руководство боевыми действиями становится простым и приятным делом. Правда, в демке эти действия представлены далеко не в полном объеме. В распоряжении игрока имеются только Interceptor'ы, а у противника исключительно Fighter'ы. Кораблики маленькие, без каких-либо особенностей, зато их много. Так что боем можно и не руководить – достаточно задать своим кораблям модель поведения да перемещать прибывающие время от времени подкрепления в район боевых действий.

Претензий к AI, вроде бы, нет. И ваши, и неприятельские юниты действуют достаточно разумно, во всяком случае, так это выглядит. Если совсем не вмешиваться в сражение, происходит размен корабль на корабль, так что выигрывает тот, у кого вначале было больше сил.

Подождем твою маму?

Кроме боевых действий, в демке дают построить шахту на астероиде и приступить к добыче ресурсов. Еще там болтается ремонтный корабль, но особой пользы от него я не заметил. Между тем успех игры зависит как раз от того, что осталось за кадром – строительство, наука и прочее. Думаю, за три года разработчики могли придумать тут что-то приличное, так что игра вполне может оказаться хорошей. Но окажется ли? Подождем, посмотрим.






Русский перевод под редакцией ст. о/у Goblina
В городе Нью-Йорке происходит страшное. Неизвестный злоумышленник опробует странную, высокорадиоактивную субстанцию на ничего не подозревающих горожанах. Под воздействием зеленой светящейся гадости люди превращаются в отвратительных мутантов. Те, кому повезло — умирают. Однако таких счастливцев немного, и количество уродов-мутантов стремительно растет. Если не предпринять решительные меры, через несколько дней город Нью–Йорк окажется во власти чудовищ.
Времени — в обрез, и только Дюк Нюкем может разрушить дьявольские планы безумного гения Морфикса и спасти Нью–Йорк. Чтобы спасти город, Дюку необходимо срочно высадиться на крышу небоскреба и спуститься оттуда в глубины городской канализационной системы, уничтожая по пути орды мутантов и роботов. Если кто и может спасти Манхеттэн, так это вооруженный до зубов, с неизменным чувством юмора наперевес — Дюк Нюкем!
DUKE NUKEM™
MANHATTAN PROJECT™
3D REALMS
SUNSTORM INTERACTIVE
arush ENTERTAINMENT play outside the box
HD interactive
1С® ФИРМА «1С»

ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Medieval: Total War

Павел Шумилов

Альтернативная история

Издатель	Activision http://www.activision.com
Разработчик	Creative Assembly http://www.creative-assembly.co.uk
Жанр	Strategy
Дата выхода	III квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.totalwar.com/community/medieval/index.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2180.html
Смотри на диске	скриншоты

Эту необычайную победу, одержанную доблестью одного только человека, можно считать самым чудесным событием в летописях человеческого героизма.

Жозеф Мишо. "История крестовых походов"

Говорят, история не терпит сослагательного наклонения. Тем не менее, редкий писатель избежал соблазна сыграть с этой капризной дамой в кошки-мышки. Предположить, что в силу каких-либо причин события пошли не описанным в учебниках путем, что стрелку в нужный момент перевели и состав прогрохотал по другой колее, и посмотреть, вскочив на подножку воображаемого поезда, что из этого могло выйти. Однако хорошие книги в таких случаях получаются лишь у тех, кто относится к даме с должным пиететом. С компьютерными играми в точности то же самое. Право на переписывание истории и серьезное к ним после этого отношение получают лишь те разработчики, кто не один день провел в архивах, постиг закономерности сложных процессов и смог их воплотить в сухих строчках кода. Всем прочим остается печальный удел коверных и конферансье, развлекающих привередливого зрителя очередной "Юриной местью", пока тот тоскливо зевает в ожидании выхода примы. Британская команда Creative Assembly ко "всем прочим" не относится, поэтому демо-версия очередного проекта из серии Total War была встречена с особым интересом.

Звезда моих странствий

Разработчики, не мудрствуя лукаво, отправились к очередной вершине по накатанной колее. В демо-версию Medieval: Total War включен только тактический режим игры, менее десятка обучающих и контрольных миссий. Покрытые пожухлой травой равнины Сицилии, зеленые холмы Болгарии и густые рощи Греции научат вас тому минимуму, без знания которого в полной игре лучше не корчить из себя Македонского, а сразу включать автоподсчет. Вам откроются тонкости слаженных перестроений и ведения снайперского огня; особенности использования господствующих высот и обходных маневров; нехитрое умение "разделять и властвовать", разбивая врага по частям, и коварное искусство засад... Хоть туториал Medieval и выглядит посложнее "сегунского", но вбитые в ветерана японо-монгольских разборок навыки не дают задерживаться на месте. Через миссии проносишься лихим аллюром, налево и направо рубая шашкой лозу, а временами даже исполняя в седле замысловатые коленца и занимаясь джигитовкой.

Особняком стоит пыльная, выжженная солнцем Антиохия. В ней нам демонстрируют фирменное новшество серии - "реалистичные" штурмы крепостей. Кавычки здесь поставлены не от излишнего ехидства, а скорее, как констатация того печального факта, что до полного соответствия суровой правде жизни в этом вопросе еще ой как далеко. А так все очень даже неплохо. Снаряды катапульт и требуше крушат стрелковые башни и внутренние строения, с треском разваливаются бревенчатые палисады и, поднимая облака пыли, проседают раскрошенные каменные стены. Образовавшиеся бреши слаженно закрывают ровные ряды вражеской пехоты, огонь осадных орудий переносится на них. Глыбы по-городошному прореживают строй неприятеля и рикошетят от земли, но противники держатся стойко и лишь плотнее смыкают щиты. Доходит дело и до рукопашной. В проломы врывается пехота и завязывает рубку, лучники не забывают о своих прямых обязанностях и насыщают безоблачное небо стрелами, даже расчеты катапульт, исчерпав запасы ядер, оставляют бесполезные теперь орудия и вступают в бой. Море веселья.

Так наивный ветеран развлекался вплоть до последней миссии, до битвы при Яффе. Застигнутый врасплох у стен города Ричард Львиное Сердце против султана Саладина. Своеобразное подведение итогов и одновременно анонс множества смоделированных разработчиками исторических сражений. Она настала, пришла и подкралась незаметно. Мусульмане, многократно превосходящие европейцев числом, раз за разом сминали порядки Ричарда. Пришлось обратиться к первоисточникам, и они поведали кое-что интересное.

В этом месте начинается столь любимая многими читателями "Навигатора" историческая справка, так что слабым духом лучше сразу пропустить нижеследующий абзац.

Битва при Яффе, 1192 год

Армия Саладина, подкрепленная эмирами Алеппским, Месопотамским и Египетским, напала на Яффу и после нескольких



Похоже, местные земледельцы в курсе того, какие преимущества дает трехпольная система



Крепость в Антиохии до штурма...



...и после него. Обратите внимание, какой жаркий бой шел за пролом в крепостной стене

приступов овладела, было, городом, но прибывший морем из Птолемаиды Ричард отогнал мусульман и раскинул лагерь на равнине. Даже после объединения с гарнизоном цитадели в его отряде было не более 2000 солдат. Через три дня по освобождении Яффы один генуэзец рано утром увидел в поле мусульманские батальоны и возвратился в лагерь с криком: "К оружию, к оружию!" Первый натиск был отбит, арабы отступили. Английский король поспешил воспользоваться этой удачей, чтобы поставить войска в боевой порядок на равнине и воодушевить к новым битвам. Вскоре 7000 сарацин снова устремились на христиан, но европейцы выдержали яростный натиск мусульманской конницы. Удивление и ужас распространились в рядах арабов. Ричард бросился вперед и, расточая чудеса храбрости, привел толпу сарацин в смятение. Никто не поспевал следовать за ним, и вскоре он исчез из вида своих воинов. Когда король возвратился к крестоносцам, которые уже считали сюзерена погибшим, лошадь его была вся в крови и в пыли, а сам он, по выражению очевидца, "весь пронизанный стрелами, был похож на подушечку, со всех сторон унизанную иголками". Именно героические действия Ричарда принесли крестоносцам победу.

Битва при Яффе, 2002 год

Хотя из чтения "Истории крестовых походов" извлечь ключ к победе и не удалось, но на правильный ход мыслей книга навела. Пришло кажущееся сейчас таким логичным и очевидным решение не распылять силы по всему фронту атаки, а прижаться к полуразрушенным стенам Яффы, обезопасив тыл и один из флангов. Наличествуй "каре" среди множества доступных формаций, все было бы намного проще, однако до таких высот военная мысль того времени еще не доросла. Пришлось смоделировать. Первую линию составили смертники-копейщики с выцарапанным на щитах приказом "ни шагу назад", фланг закрыли немногочисленные мечники, стрелки рассредоточились в созданной таким образом "коробочке" и принялись за работу. Против заполонивших всю долину сарацин сработала их же численность – все отряды просто физически не могли получить доступ к телу, зато даже прошедшие мимо цели стрелы генуэзцев зачастую находили жертв во второй и третьей волне атакующих. Просочившиеся сквозь стык бедуины были встречены залпом из арбалетов в упор и рассеяны. И все же мусульмане неминуемо победили бы, просто завалив крестоносцев мясом, если бы не резерв. Два десятка рыцарской конницы под предводительством короля контратаковали неосмотрительно ввязавшегося в бой лидера сарацин. Потеряв три четверти отряда, Ричард пробился к Саладину и зарубил его. Деморализованные арабы с позором бежали. Победа была добыта на удивление легко, с соотношением потерь более чем 1 к 5 в мою пользу.

Аперитив

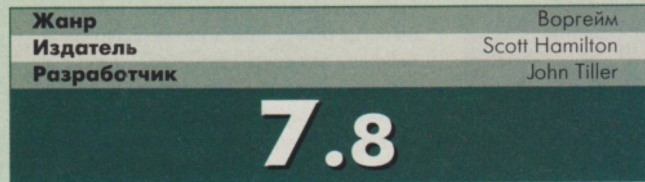
Для близкого знакомства с Medieval: Total War не нужно заканчивать истфаков, но с определенным багажом знаний становится куда интереснее. Эта игра вполне может послужить наглядным пособием для факультативных занятий в школах, ухитряясь оставаться увлекательной и захватывающей. Она старается скрупулезно придерживаться исторических подробностей, отличается вниманием к деталям и одновременно позволяет переписать историю по своему усмотрению. Дождитесь полной версии и перекроите карту средневековой Европы. Отбейте нашествие норманнов и обратите франков в магометанство, верните христианам Гроб Господень и победите в Столетней войне. Тактический режим великолепен, столь красивого и грамотного "симулятора полководца" на данный момент просто не существует в природе.

С задних рядов кричат, что, откромсав режим стратегический, разработчики лишили нас самого вкусного? Пусть так. Перед нами лишь прелюдия, этакий аперитив, задача которого – возбудить аппетит к игре. Задача выполнена. Обжигающий коктейль демоверсии Medieval выпивается залпом, единым глотком. Не так уж важно, граппа, ракия или метакса сильнее повлияли на его вкус. Важно то, что рука сама тянется к подносу за новым бокалом, а главное блюдо впереди и ждать его осталось совсем недолго.


Битва при Яффе, наскок турецких конных лучников отбит, а основные силы сарацин еще не подошли

Владимир ВЕСЕЛОВ

Fulda Gap '85



Жанр	Воргейм
Издатель	Scott Hamilton
Разработчик	John Tiller

7.8

Fulda Gap '85 - это вторая часть новой серии Modern Campaigns от признанного мастера воргеймостроения Джона Тиллера. Как понятно из названия, в ней рассказывается о самых современных военных кампаниях. Когда Джон объявил о начале разработки первой игры серии (ей была Middle East '67 об арабо-израильской войне), он сразу же сказал, что, кроме реально произошедших конфликтов, в нее войдут и гипотетические. О таком гипотетическом конфликте и идет речь в Fulda Gap '85.

Что интересно, время (лето 1985-го) выбрано не потому, что в этот момент наличествовал какой-то кризис в советско-американских отношениях, могший перерасти в военный конфликт, а потому, что это был последний период, когда такой конфликт вообще мог произойти. Уже с осени 85-го началась "разрядка напряженности" и "холодная война" практически закончилась. Так что Fulda Gap '85 воспроизводит как бы последний конфликт этой войны, силы сторон тут максимальны, а оружие самое современное.

В игре имеются 28 сценариев, от локальных стычек дивизия на дивизию до полномасштабной кампании, в которой можно руководить всеми войсками НАТО или Варшавского Договора. Длительность сценариев от 8-ми до 161-го хода. Силы сторон, ТТД техники, даже названия отдельных частей и соединений приведены с максимальной исторической достоверностью. Хотя и встречаются некоторые плюхи (главным образом, они связаны с тем, что, как всегда, техника и войска НАТО несколько лучше, а наши несколько хуже, чем это было в действительности), останавливаться на которых я тут не буду.

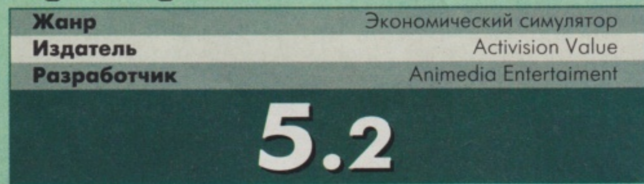


Интересной особенностью игры является наличие средств РЭП (радиоэлектронного противодействия). С помощью этого вида оружия вы можете засекать неприятельские штабы, а потом расстраивать их работу, что сказывается на руководстве войсками и уровне их снабжения.

Еще я бы отметил наличие в игре таких любопытных штучек, как артиллерийские мины и химическое оружия. Первые представляют собой специальные выстреливаемые из орудий контейнеры, содержащие противопехотные мины. С их помощью можно создавать минные поля на территории противника или в других удаленных местах. Ну а что такое химическое оружие, понятно и без слов.

Как и положено в воргеймах, игра снабжена богатой справочной базой. Там можно найти не только данные по технике и войскам, но и историю "холодной войны", описание ее наиболее интересных эпизодов, как реальных, так и гипотетических. Историческую справку написал немецкий воргеймер, а именно поделенная на две части Германия была главной ареной этой войны. Так что это почти взгляд очевидца.

Big Biz Tycoon



Жанр	Экономический симулятор
Издатель	Activision Value
Разработчик	Animedia Entertaiment

5.2

Эта игра представляет собой забавный гибрид описанных в прошлом номере The Partners и какого-нибудь солидного тайкуна. Как и в "Партнерах", игрок должен обставлять офис (причем не только необходимыми для работы предметами, но и всякими штучками для отдыха и расслабления), следить за состоянием своих подчиненных, создавать в коллективе благоприятную обстановку. Однако к этому добавлены и кое-какие чисто менеджерские штучки - разработка новых товаров, их производство, продвижение на рынок и т.д.

На первый взгляд может показаться, что все тут несерьезно – дизайн игры выполнен в стиле аниме, так что очень все это напоминает игру в куклы. Однако на деле игра достаточно серьезна, хотя и не очень сложна.

Например, в "партнер-составляющей" имеются такие штуки, как отпуска для подчиненных, совместные выезды на пикник, подарки персоналу и многое другое. Предметов обстановки масса, причем все они рано или поздно пригодятся. Помещение офиса нужно убирать, и чем чаще, тем лучше. Наконец есть возможность переместить офис в более удобное здание или в более живописную местность.

Экономическая составляющая тоже проработана достаточно хорошо. Тут есть и научные изыскания, и исследования общественного мнения, и работа с прессой. Естественно, не забыты и взаимоотношения с банками. Словом, подумать есть над чем.



Почему же разработчики сделали дизайн игры таким несерьезным, мультяшным? А дело в том, что предназначена она для подрастающего поколения, для тех, кому еще рановато играть в серьезные менеджеры и тайкуны. Помните игру про плюшевых зверей, о которой рассказывалось в прошлом номере нашего журнала? Вот и эта чем-то ее напоминает. Это игра не про бизнес, а игра про игру в бизнес. Собственно говоря, каждый сценарий начинается с рассказа о том, что некий студент или школьник обзавелся крупной суммой денег и решил устроить контору для своих друзей.

Так что если вы только прикидываете, не попробовать ли себя в жанре экономических стратегий, это игра для вас.

Airlines Tycoon Evolution

Жанр	Экономический симулятор
Издатель	Monte Cristo Multimedia
Разработчик	Spellbound Entertainment

7.5

Фирма Monte Cristo создала совершенно новый прецедент в истории разработки компьютерных игр – она с периодичностью в два года выпускает на рынок одну и ту же игру с несколько измененным названием. Сначала это был просто Airlines Tycoon, потом Airlines Tycoon First Class, наконец, теперь он стал Airlines Tycoon Evolution. Это вовсе не шутка, а горькая правда жизни, различия между этими тремя играми меньше, чем между третьей "Цивилизацией" до установки патча и ей же после установки.

Крохотные изменения геймплея, микроскопические доделки интерфейса, новые миссии, которые почти не отличаются от старых. Возможно, есть в игре еще что-то оригинальное, но чтобы его найти, нужно быть фанатом сериала (есть среди вас такие?).

Имеется в игре какая-то примочка, позволяющая регистрировать свои рекорды на сервере Монте Кристо, сравнивать их с другими, ну и что-то там еще делать. Однако я не думаю, что эта фишка привлечет к игре особо много новых поклонников.

Так что всех, кто не видел предыдущих версий игры, я отсылаю к ноябрьскому номеру "Навигатора" за 2000-й год, в котором был обзор Макса Донских. Ну а тут просто приведу его резюме.

"Итого получаем: веселый, интересный бизнес-симулятор, не перегруженный излишними цифрами. Удобный и понятный интерфейс не отобьет у вас охоту глубже разбираться в игре. Ненавязчивый юмор скрасит ваше пребывание в шкуре менеджера, а приятная графика порадует глаз. Плюс к этому, уже через несколько часов вы неплохо подучите географию и разберетесь в характеристиках основных самолетов. Поругать можно только за то, что рутинные действия по составлению маршрутов и постоянная беготня немного раздражают, но куда же без этого...

В общем, думаю, что несколько часов приятного геймплея и хорошее настроение обеспечены каждому, кто запустит Airline Tycoon: First Class (точнее, в данном случае Evolution - прим. ред). Это действительно первоклассная игрушка".





Atrox

Жанр	Клон StarCraft'a
Издатель	Joymax
Разработчик	Joymax

5.0

Не прав был товарищ Сухов, утверждая, что Восток – дело тонкое. Это на Западе все тонко и сложно, а на Востоке все предельно просто. Западные разработчики если и делают откровенный клон, то стараются это дело как-то замаскировать, какие-то фишки новые придумать, мелочь какую присобачить к игре, позволяющую утверждать (чаще всего безо всяких оснований), что их игра является новым словом в жанре. Восточные же девелоперы, не мудрствуя лукаво, заявляют, что в их игре все, как в прославленном образце, только лучше.

Итак, игра Atrox представляет собой, так сказать, чистый клон Старого Крафта. Три легко узнаваемые расы, почти полная аналогия в постройках и юнитах, даже кампании очень и очень похожи. Кое-какие новые примочки есть, но сути дела не меняют. Например, герои (да и просто юниты) набираются опыта и повышают класс. Однако таскать с собой продвинутые юниты не дают, даже сквозные герои, которые сопровождают вас на протяжении всей кампании, каждую миссию начинают с нулевого уровня.

Да и вообще, совершенно не понятно, что же дает это продвижение. Разницу между юнитом нулевого класса и третьего (а большего, похоже, в игре достичь невозможно) не увидишь даже под электронным микроскопом. То же количество брони и хитпойнтов, та же сила атаки и обороны.

Впрочем, есть еще апгрейды юнитов, производимые после открытия новых технологий (исследуются они в особых пристройках к типовым зданиям). Тут разница заметна, юнит с броней третьего класса действительно уничтожить труднее, чем аналогичный с нулевой броней. Вот только заниматься этими апгрейдами особого смысла нет: как и в большинстве потомков StarCraft'а, все тут решает старый добрый раш.

В общем, не буду я больше вам рассказывать об очередном представителе корейских RTS, и так все понятно. Для объективности только добавлю, что это как раз такой клон, о каких я в свое время сказал: "Больше клонов хороших и разных". Играть в него несложно, но приятно. С одной стороны, решая нехитрые головоломки, заложенные почти в каждой миссии, чувствуешь себя крутым игроком. Ну а с другой стороны, воспоминания всякие навевает.

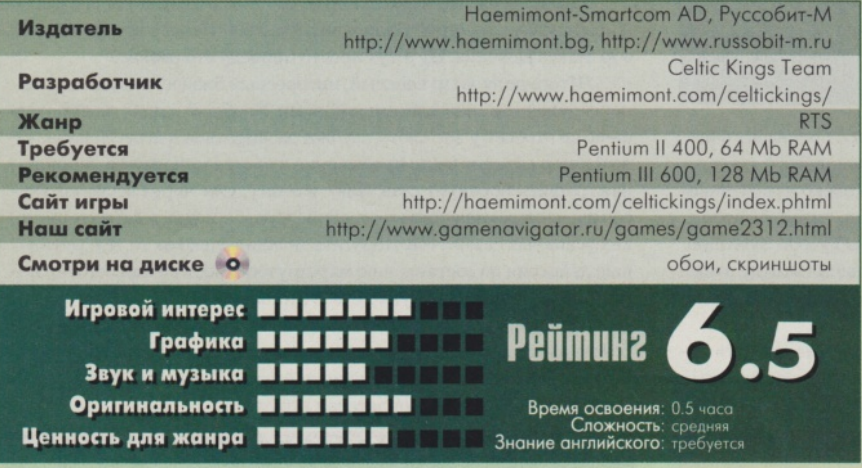
Да, чуть не забыл, игру была сделана без малого два года назад, но на европейский рынок выброшена только сейчас. То ли сложно было с корейского языка на английский перевести, то ли момент подходящий выбирали. Короче, не торопились, на Востоке торопиться не принято.



Revenant

В мире кельтов

Война была бы пикником,
если бы не вши и дизентерия
Маргарет Митчелл



Издатель	Haemimont-Smartcom AD, Руссобит-М http://www.haemimont.bg, http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Celtic Kings Team http://www.haemimont.com/celtickings/
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://haemimont.com/celtickings/index.phtml
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2312.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 6.5

Время освоения: 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется

На первый взгляд действительно может показаться, что RTS "Celtic Kings: Rage of War", а в локализации "Руссобита-М" – "Король Друидов", является клоном знаменитой Age of Empires 2, но только на первый взгляд. Потом начинаешь понимать, что все тут гораздо сложнее. Celtic Kings – это, если вкратце, причудливая смесь RTS, тактики и RPG с довольно мощной сюжетной линией. Игры на стыке жанров – не новость, но в данном случае есть несколько очень интересных находок в плане геймплея.

В игре наличествует два основных режима, не считая мультиплеера. Это свободный выбор миссии, skirmish, если так можно выразиться. У вас сразу есть база, которую надо развивать, и противник, которого надо раздавить. Второй же режим называется Adventure Mode и предполагает ту самую сюжетную линию, которой так гордятся Haemimont Games, представляющие свое детище чуть ли не как квест.

Из грязи в князи

Когда Римская Империя расширяла свои северные границы, железные легионы наткнулись на множество галльских племен, населявших территорию нынешней Западной Европы. Встретившись с галлами, римляне обнаружили сразу две вещи. Во-первых, галлы носили штаны. А во-вторых, они просто обожали воевать, но были крайне разрозненны. Чем римляне и гнусно воспользовались. Сюжет Celtic Kings основан как раз на противостоянии галльских племен римской экспансии. Вы играете за одного из галльских вождей по имени Larax, у вас убивают всю семью, в гневе вы идете к святому месту друидов, Кругу Камней, где призываете богиню войны: "She of the War, I adjure you to give me revenge! Every life I shall take I devote to you! Give me the power I need!". Что просили, то и получили. Отныне в бою Лараксу нет равных, он (а вместе с ним и вы) начинает объединять разрозненные галльские племена своей железной волей, чтобы дать отпор легионам Рима и варварам-тевтонам, которые совершают опустошительные набеги из-за Рейна. Постепенно галлы станут единым народом, с сильным войском и существенно дадут по носу не в меру наглым латинам. Лараксу же суждено величие. Кельтский Король, один из первых. Каждого врага, поверженного в бою, Ларакс посвящает в жертву Богине, не замечая, что в погоне за местью постепенно превращается в монстра похуже, чем те же римляне. Фактически, в процессе игры вам представится возможность даже предать своих и выбрать более подходящую сторону. Все это закручено в интересный и захватывающий сюжет, выполненный из множества последовательных (и не очень!) миссий с интерактивными брифингами, скриптовыми вставками и анимацией.



По существу

Много изменений по сравнению, например, с Age of Empires, как с наиболее ярким представителем такого рода игр. В Celtic Kings главный упор делается не на глобальное создание баз, укреплений, нудной добычи многочисленных ресурсов. Нет. Тут все закручено вокруг сражений, которые, надо признать, хоть и спрайтовые, но выглядят очень впечатляюще. Ресурсов же всего два. Это золото и пища. Оба ресурса не нуждаются в добыче. Совершенно. Они производятся местным населением. Если же по порядку, то вся база, которую, кстати, нельзя строить, состоит из двух основных частей: города-крепости (Stronghold) и деревни (Village). Еда зависит от количества населения, отдельными крестьянами нельзя управлять, точнее у них нет специальных функций, вроде Build, Gather и т.д. Производим крестьян в таверне, по 10 сразу, после чего они приобретают самостоятельность и расползаются по населенным пунктам. В Village Hall начинает накапливаться еда, и если мы назначим местом переправки главное здание города, то постоянно курсирующие груженые мулы обес-

Здесь вы начинаете ваш нелегкий трудовой путь Ларакса-Завоевателя. Покамест Ларакс – жалкий пеон



печат непрерывный приток ресурса в город. Celtic Kings – одна из немногих игр, где юниты испытывают голод, причем если у юнита кончается запас пищи, а поблизости нет ни обоза, ни города, то хитпоинты вашей армии начинают хоть и медленно, но верно катиться к нулю.

Золото же необходимо для тренировки воинов, апгрейдов, найма героев. Добывается путем взимания налогов с населения или продажи части еды.

Армия само собой, не отступая от славных традиций RTS, создается в бараках, за счет использования людских ресурсов и денег. Каждый произведенный воин независимо от типа способен тренироваться, повышая свой уровень, количество хитпоинтов, урон от оружия и т.п. Процесс тренировки выглядит занимательно: выделяем группу юнитов и кликаем на иконку с изображением мечей. Воины радостно начинают дубасить друг друга, правда не до смерти, – они вовремя прекращают разборки, как только полоска здоровья у кого-либо из них становится угрожающе маленькой. Реализм тут правит бал.



Умели же римляне строить... Вот ведь паразиты!

Помимо банальной армии, в специальном здании Arena можно нанимать героев, – особых юнитов. Они мало того, что рассекают на белых лошадях, так еще и обладают возможностью присоединить к себе армию. Присоединенные к герою юниты отображаются желтой рамкой и выходят из-под вашего непосредственного контроля. Точнее вы управляете героем, а армия вокруг него автоматически сохраняет боевой порядок, когда герой движется. Более того, в меню героя есть набор формаций, от фаланги до клина, чтобы быстро перестроить войско.

У многих юнитов есть специальные возможности. Например, пехота способна построить на ровном месте осадное орудие, – катапульту, предназначенную для уничтожения гарнизона во вражеской крепости. Каждое здание можно захватить, и наоборот, укрепить гарнизоном, это закономерно, ибо в игре нет функции постройки новых строений. Все необходимое дается в начале и предполагается, что вы сохраните это до конца миссии.

В плане магии тут негусто. Есть священники у римлян и друиды у галлов. Производятся в храмах, могут лечить своих, и, кроме того, получать экспу от более прокачанных юнитов, подтягивая как бы себя к их уровню. Помимо лечения разучивают за деньги в храме набор других спеллов, например, контроль над животными, невидимость или массовое лечение.

Как я уже упоминал, элементов RPG в игре множество. Среди них хочется отметить инвентори, существующий как у героя, так и у рядовых юнитов. В инвентори входит до четырех предметов, которые можно использовать в любой момент. Предметы бывают квестовые, но так же некоторые производятся в зданиях на манер апгрейда и повышают уровень атаки или дают иные бонусы, – это зависит от стороны, за которую вы играете.

По поверхности

Графика спрайтовая. Это следует сказать сразу, дабы не было потом разочарований. Однако прорисовка выполнена на высоте, недоступной старушке Age of Empires 2. Все весьма детализировано. Даже видно, как от ветра колышется листва на деревьях, – это к слову о мелочах. В принципе игровой экран не сильно отличается от такового во многих подобных играх. Присутствуют и водные пространства, и зимний ландшафт, словом, все, что необходимо для полноценной игры. Хотя конечно Celtic Kings более ориентирована на наземные битвы, кораблей всего два вида, и миссий, связанных с морскими сражениями, немного.

Если уж подводить итоги, то можно сказать, что Celtic Kings: Rage of War заинтересует как поклонников классической RTS, так и тех, кто любит своеобразный уклон в RPG (сейчас это модно), но только "заинтересует" – и не более того. Трудно ждать чего-либо большего от спрайтовой игры в 2002 году.



Таинственный артефакт, полученный от богини, делает Ларакса практически неуязвимым... практически



Деревня Гадюкино. Первый новобранец

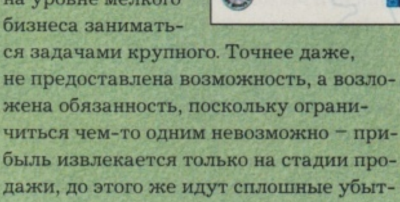


Industry Giant II

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Старый знакомый

Владимир ВЕСЕЛОВ



Издатель	JoWood/"Русобит-М" http://www.jowood.com/, http://www.russobit-m.ru/
Разработчик	JoWood http://www.jowood.com/
Жанр	Экономическая стратегия
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://ig2.jowood.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Дизайн	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Есть такой раздел математики - топология. С точки зрения этой науки, бублик и чайная чашка – одно и то же. Дело в том, что получить второе из первого можно с помощью простых преобразований, не прибегая к разрывам и чему-то там еще. Если мы применим метод топологии к играм, окажется, что Industry Giant это то же самое, что Railroad Tycoon.

Помните, чем приходилось заниматься в том самом первом RRT от Сида Мейера? Строить железные дороги, а потом возить по ним грузы, стараясь извлечь из этого нехитрого процесса максимальную прибыль. Не знаю как игрокам, а разработчикам явно не нравилось то, что в игре все ограничено исключительно железнодорожным транспортом. Поэтому, немного погодя, появилась игра Transport Tycoon, в которой присутствовали не только поезда, но и автомобили, и самолеты, и корабли, и даже такой экзотический вид транспорта, как монорельс.

Как в одной, так и в другой игре присутствовали производственные цепочки: если вы привозили куда-то сырье, то могли забирать оттуда готовую продукцию. Однако сам производственный процесс был вне вашего контроля, какие-то предприятия строить было можно, но главное все же было обслуживать уже существующие. Так что следующим самоочевидным ходом было дать возможность игрокам взять под контроль весь процесс "добыча–производство–транспортировка-продажа". Вот так и получился Industry Giant.

Чтобы продать что-то ненужное, нужно сначала что-то ненужное купить

Как видно из циферки "два" в названии, рассматриваемая игра является продолжением. Вот только отличия второй части от первой нужно искать с увеличительным стеклом, если не с микроскопом. Мы не станем заниматься этим неблагодарным делом, а просто расскажем об игре, тем более что многие из наших читателей о первой части ничего наверняка не знают.

Как я уже говорил, основной смысл игры - произвести продукт, доставить его к потребителю и продать. В реальной жизни всю эту цепочку целиком проходят только мегакорпорации, мелкие же и средние довольствуются каким-то одним звеном. Тут же нам предоставлена возможность на уровне мелкого бизнеса заниматься задачами крупного. Точнее даже, не предоставлена возможность, а возложена обязанность, поскольку ограничиться чем-то одним невозможно – прибыль извлекается только на стадии продажи, до этого же идут сплошные убытки.

Простейшая цепочка выглядит так: вы строите животноводческую ферму, на которой производится мясо или молоко. А на некотором отдалении от фермы находится городок, где эти мясомолочные продукты можно продать. Первым делом вам придется построить два склада, один рядом с фермой, другой рядом с городком. Потом нужно завести две автостанции, одну возле первого склада, другую возле второго. Запустив несколько грузовиков от одной станции до другой и задав им, что возить, можно, наконец, построить магазин (возле второго склада), в котором и будут продаваться товары.

Как видите, даже если отсутствует переработка товара, т.е. он доставляется потребителю в том виде, в котором появился, цепочка получается достаточно сложной. А ведь есть еще и эта самая переработка, да еще и с весьма хитрыми циклами.

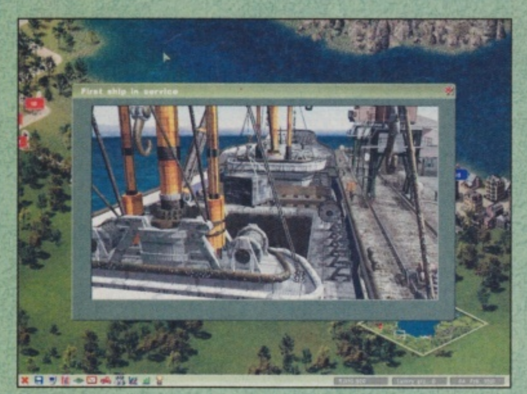
Например, для производства инструментов необходимы сталь и доски. Чтобы получить сталь, нужен сталелитейный завод, а он, в свою очередь, требует наличия рудника. Ну а для производства досок необходима лесопилка, бревна на которую поставляет лагерь лесорубов. Получается, что для производства одного товара вам нужно иметь целых пять

Мой любимый морской транспорт. Как это все красиво...



Небольшой городок можно обеспечить продуктами питания с близлежащих ферм и без использования транспорта







газин через всего один склад. Однако если расположить ферму слишком близко от города, привлекательность жизни в нем упадет и город опустеет. Еще хуже обстоит дело с промышленными предприятиями – их отрицательное влияние значительно больше.

Возим

Процессу транспортировки приходится уделять даже больше внимания, чем процессам добычи и переработки. И, пожалуй, это самое интересное в игре.

Видов транспорта ровно столько же, сколько и в реальной жизни, – автомобильный, железнодорожный, морской и воздушный. У каждого из них свои достоинства и недостатки, а создать эффективную транспортную сеть можно только, используя все вместе.

Проще всего дело обстоит с автомобильным транспортом. В любом сценарии есть какая-то дорожная сеть, так что вам достаточно построить автостанции и купить автомобили. В крайнем случае, придется построить какие-то коротенькие подъездные дороги. Достаточно просто и переориентировать автомобили с перевозки одного груза на другой. Однако перевозка автомобильным транспортом дорога, да и выходят из строя автомобили быстро. Так что предпочтительнее использовать железные дороги.

Здесь начальные вложения значительно больше, ведь приходится строить сами дороги. Да и ж/д станции стоят дороже, чем автомобильные. Однако вложения достаточно быстро окупаются, нужно только, чтобы всегда было что возить. Поэтому железнодорожный транспорт хорош там, где имеется стабильный и достаточно мощный грузопоток.

Самый дешевый вид транспорта - водный. Однако он же и самый медленный, поэтому, чтобы обеспечить стабильное снабжение, нужно иметь много судов.

Что касается воздушного транспорта, он очень уж дорог. Использовать его нужно только там, где без него не обойтись (в некоторых сценариях есть такие ситуации).

Не в деньгах счастье

В принципе, в каждом сценарии или кампании главное - зарабатывать деньги. Однако они тут вовсе не самоцель, недаром разработчики начисто проигнорировали биржевую игру и вообще какие-либо финансовые махинации. Даже взять ссуду в банке тут невозможно: девиз игры – по одежке протягивай ножки.

Впрочем, зарабатывать деньги тут не так уж и сложно, есть несколько простейших производственных цепочек (например, обеспечение продуктами питания), запустив которые, вы будете иметь стабильный доход, вложив сравнительно немного средств.

Ну а дальше можно заняться самым приятным – творить этот мир или изменять его. Разбудить патриархальную тишину паровозным гудком, задействовать все природные ресурсы на полную катушку, построить магазин в каждом городке и деревушке, соединить всю карту в единое целое – это ли не задача для Настоящего Стратега!

А повозиться для этого придется немало, карты в игре составлены толково, ресурсы разбросаны по всей поверхности, так что извлечь их из недр земли и доставить, куда следует, с минимальными затратами непросто.

Красиво жить не запретишь

Да, игра очень красивая. И это несмотря на то, что все тут плоское и спрайтовое. Впрочем, основная красота не в том, что создали разработчики, а в том, что вы создадите сами. Как-то в споре о природе компьютерных игр я высказал мысль, что игры являются инструментом, с помощью которого игрок создает произведения искусства. В общем случае это, может быть и не так, но в отношении IG2 верно на все сто процентов. Так что берите в руки мышку и творите свои шедевры.





Tropico: Paradise Island (Тропико: Райский остров)

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Анюта

Остров невезения

Издатель	GOD/"1С" http://www.godgames.com, http://games.1c.ru
Разработчик	PopTop Software http://www.poptop.com/
Жанр	Экономическая стратегия
Требуется	Pentium II 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://games.1c.ru/tp2.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2278.html
Смотри на диске	скриншоты

Рейтинг add-on

Наверняка, вы читали не один обзор "Тропико" и "Райского острова". Авторы этих обзоров, увлекшись внешней стороной, всеми этими "эль президенте", "команданте" и прочей мишурой, не сказали вам самого главного. И только я, со свойственной мне проницательностью, открою вам правду — это безобразная, страшная, человеконенавистническая игра!

Весь покрытый зеленью

Значит так, есть остров, жители которого в количестве сорока штук живут в лачугах, едят то, что сорвут с дерева, и совершенно ничего не делают. То есть пребывают в состоянии абсолютного и непрерывного счастья. И тут вдруг на их голову сваливается "президент", который, как написал Айзек Азимов, "пользуется всеми правами абсолютного монарха, не неся связанных с этим обязанностей". Откуда же он свалился? Хотя в настройках игры и присутствуют разные варианты (выборы, военный переворот или еще какая революция), на самом деле "президент" явно прибыл на остров со стороны. Возможно, это тот самый капрал американской морской пехоты из "Колыбели для кошки" Воннегута, который был выброшен на берег райского острова и, в благодарность за гостеприимство, поработил жителей и навязал им жуткую религию "боконизм". Ну а может, остров этот на самом деле называется Питкерн, а появлению на нем нового правителя предшествовал мятеж на "Баунти". Так или иначе, но с чего начал свое правление этот "президент"? С возведения собственного дворца.

Взгляните на свой остров в начале игры. Жалкие лачуги туземцев, разваливающийся причал, несколько примитивных ферм, а посреди этого чужеродным элементом возвышается шикарный дворец "президента" в колониальном стиле, охраняемый парочкой ребят в камуфляже. Вот и понятно, что первым делом новый правитель оторвал жителей от созерцания пышной тропической природы, размышления о круговороте времен и прочих важных занятий и согнал их на строительство дворца. Жестокость на грани садизма.

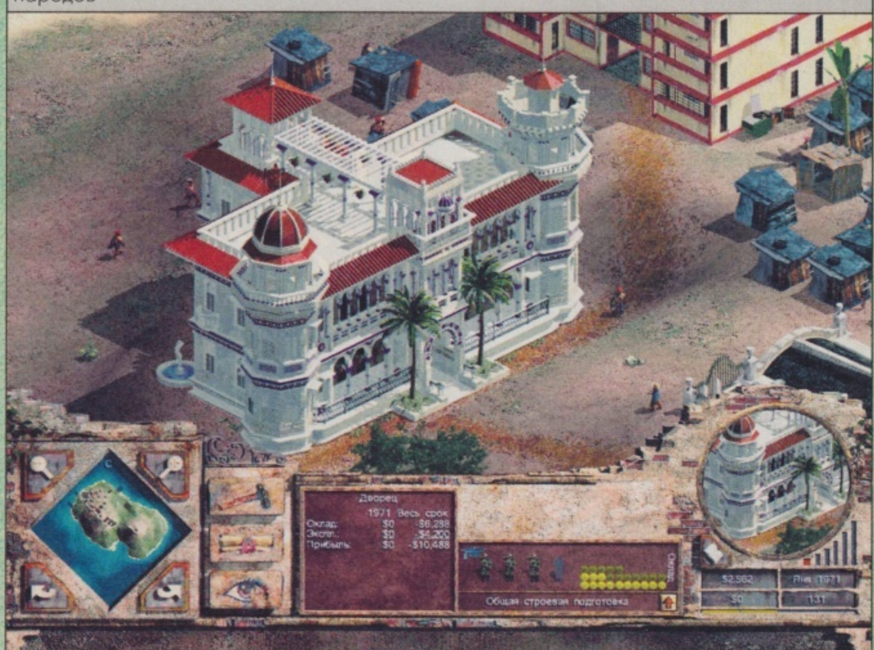
Вроде не бездельники и могли бы жить

Чем занимались туземцы до установления "просвещенной формы правления", я уже обрисовала. Однако размышлениями и созерцанием сыт не будешь, так что приходилось иногда и работать. Залезть, там, на пальмочку за кокосом, нагнуться за упавшим с дерева бананчиком, сунуть руку в море за рыбкой или лобстером. И, судя по всему, туземцы, туземки и туземчики вполне с этим справлялись, то есть могли бы жить. Но вот появился "президент" и принялся прививать им совершенно чуждые взгляды на жизнь и создавать совершенно лишние потребности.

Если вы отловите какого-нибудь человечка и щелкнете на специальной закладке, то тут же выясните, что у него масса всяких потребностей, которые нужно как-то удовлетворять. Так вот, я ответственно заявляю, до вашего появления на острове большинства этих потребностей не существовало.

Откуда, скажите на милость, у лежащего под пальмой и созерцающего небосвод туземца может появиться потребность в работе? И какая, спрашивается, может быть у него потребность в жилище, если лето на острове никогда не кончается? Ну ладно еще, я понимаю, потребность в развлечениях. Может, в конце концов, надоесть и лежать под пальмой, захочется чего-то новенького. Или потребность в хорошей экологии: если под носом у расслабляющегося туземца сосед разведет костер и станет на нем жарить что-то особо вонючее, туземец просто переберется под другую пальму. В крайнем случае, растолкует соседу неправильность его поведения просто и доходчиво словами или делом.

А возьмем потребность в свободе — морскому ежу понятно, что возникнуть она может, только если эту свободу у людей отнять. В адд-оне ("Райском острове" собственно) покушение на человеческую свободу выражено предельно ясно; например, среди трех возможных режимов использования нового объекта "форт первых поселенцев" имеется постройка в нем каземата для политических противников.



Вот оно, логово "президента", превратившего некогда райский остров в тюрьму народов



Вместо живописных, экологически чистых хижин остров покрыли уродливые "хрущобы"

Рассмотрим нововведение с военным положением. Как только вы его объявляете, тут же жители лишаются последних остатков свободы вплоть до того, что отменяются ранее назначенные выборы. Ну а чтобы упростить тирану решение, прикрываться ли маской демократа или проявить свою звериную сущность, введен специальный график, почти совершенно точно указывающий вероятность исхода предстоящих выборов.

На проклятом острове нет календаря

Точнее говоря, не было до тех пор, пока не произошло, сами знаете что. Так что теперь в каждой хижине, комнате хрущовки или кондоминиума висит на стене цветастый календарь с рекламной красоткой. Туристы натащили.

Это племя, как сказал классик, "изжевавшее глазами все красоты Италии и Швейцарии", готово саранчой налететь и на ваш райский остров. Причем если в основной игре им нужно было уделять не так уж много внимания, то в адд-оне приходится с ними нянчиться. Из тринадцати новых построечек девять целиком или частично предназначены для удовлетворения вкусов туристов. Да еще и туристы теперь бывают разные, появились туристы-студенты и эко-туристы. Так что если вы сделаете ставку на развитие туризма, весь остров окажется застроенным теннисными кортами, полями для минигольфа, виллами на взморье и прочими магазинами беспошлинной торговли. Причем все эти объекты посещать местным жителям строго запрещено (так и видится надпись "Собакам и туземцам вход воспрещен"). Единственное, что добавилось в плане развлечения для жителей острова, - это кинотеатр.

Так что идеальный "райский остров" в представлении разработчиков явно выглядит так: туристы развлекаются в свое удовольствие, местные жители горбятся, обслуживая их. Недаром теперь в режиме строительства, вместо одной закладки "Туризм", присутствуют две: "Жилье для туристов" и "Объекты развлечения туристов".



А до вашего появления на острове счастливы были все поголовно

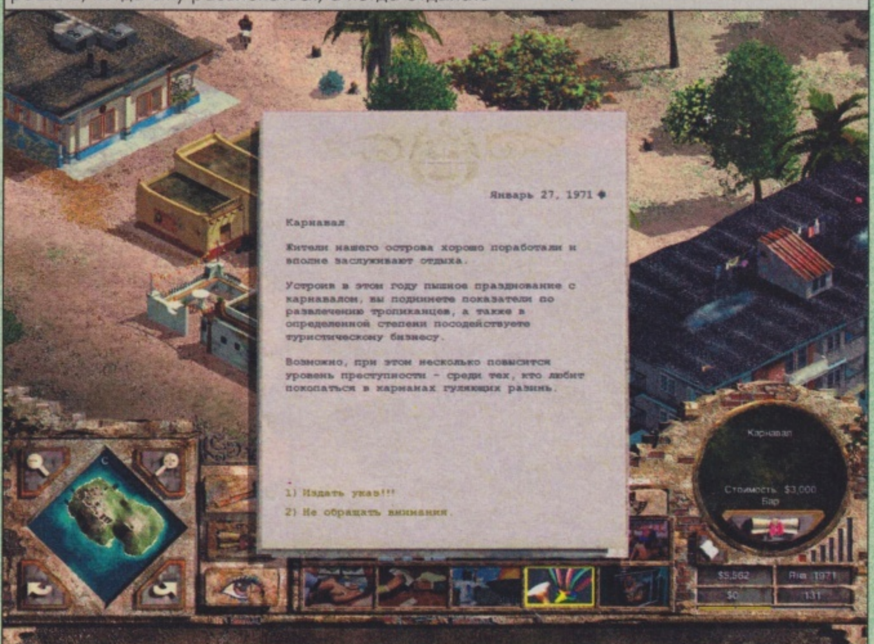
Им бы понедельники взять и отменить

Точнее, не понедельники, а "президента" с его камарильей. Ну а потом ликвидировать все эти новшества и зажить прежней счастливой жизнью. Вполне возможно, что после вашего свержения так и произойдет, только свергнуть вас стало гораздо труднее. Например, иностранная интервенция теперь практически не реальна, потому как можно построить военную базу дружественной державы (да еще и арендную плату за это получать), которая будет вас защищать от недружественной. Понятно, что даром союзники ничего делать не будут, после строительства базы ждите предъявления с их стороны каких-то требований. А потом быстренько их удовлетворяйте, иначе арендная плата будет поступать в урезанном вполовину размере.

Вот и видно, что в адд-оне разработчики окончательно отбросили всякий камуфляж: мало им закабалить некогда счастливых жителей, они и сам остров решили накрепко привязать к тому или иному блоку. Ну а чтобы туземцы особо не рыпались, знали, кто тут хозяин, на острове, кроме индейской пирамиды, может присутствовать "форт первых поселенцев" (в котором, кроме каземата, можно раскопки или музей организовать). Дескать, белый человек тут был давным-давно, только ненадолго отлучился по важным делам.

А в качестве "конфетки, чтоб дитя не плакало" ввели Дом-музей президента. Это такая живописная хижина, в которой наш демократ из демократов то ли родился, то ли жил, то ли к подруге в окно шастал.

Жалкая подачка в виде карнавала не спасет тирана от гнева народа. Народ хочет сам решать, когда ему развлекаться, а когда отдыхать



Крокодил не ловится, не растет кокос

Это были единственные неприятности на райском острове до появления там вас. А что теперь? Кому-то не нравится работа (про то, что можно и вовсе не работать, туземцы давно забыли), кому-то хочется перебраться из ночлежки в богатую виллу, кто-то задыхается от дыма электростанции. Наконец все поголовно недовольны степенью свободы (что, впрочем, совершенно не удивительно). Так что единственный выход для настоящего демократического президента - как можно быстрее назначить выборы, с треском их проиграть, покинуть остров, оставив жителей наслаждаться грязью, невежеством и абсолютной свободой.

Но многие ли игроки смогут так поступить? Увы, нет, потому как, кроме того, что это безобразная, страшная, человеконенавистническая игра, она еще и ужасно интересная. И в этом ее главный недостаток – оторваться невозможно. Вот и приходится вместо того, чтобы лежать под пальмой (или хотя бы березкой) и думать о вечном, сидеть за компьютером и управлять этим чертовым райским островом!

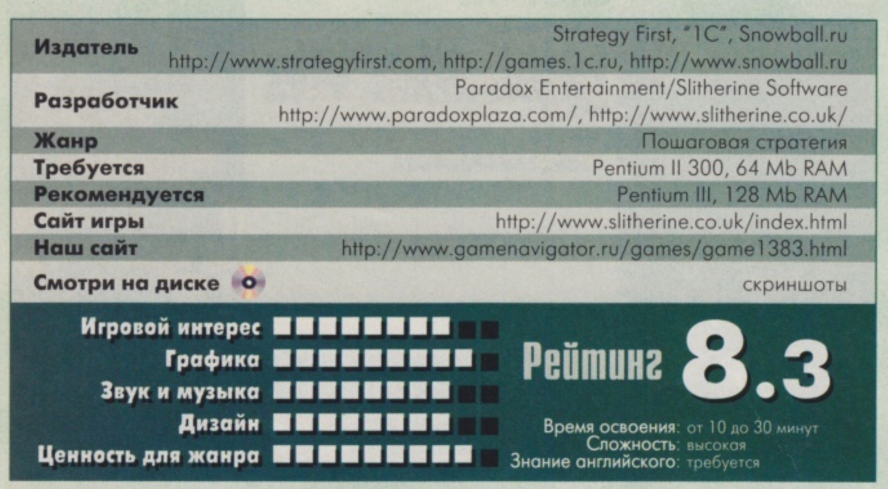
Legion

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Владимир ВЕСЕЛОВ

Простота лучше...

По простоте это напоминает античность
К/ф "Клуб самоубийц"



Издатель	Strategy First, "1C", Snowball.ru http://www.strategyfirst.com, http://games.1c.ru, http://www.snowball.ru
Разработчик	Paradox Entertainment/Slitherine Software http://www.paradoxplaza.com/, http://www.slitherine.co.uk/
Жанр	Пошаговая стратегия
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.slitherine.co.uk/index.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1383.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг **8.3**

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: требуется

Да, в античные времена все было просто. Люди делились на хороших и плохих, нации на римлян (или греков) и варваров, а литературные произведения отличались краткостью. Например, самая знаменитая басня Эзопа состоит всего из двух предложений: "Лиса увидела высоко висящую гроздь винограда. Достать ее она не могла и сказала: "Зелен виноград". Может быть, такая краткость связана с античной системой выплаты гонораров: не придумали тогда еще платить за знаки, слова или строки, а платили поштучно, столько-то за басню. А может быть, у тогдашних читателей было много свободного времени, так что могли они спокойно додумать все остальное сами.

В нынешние времена особо думать некогда. Поэтому в моде все мгновенное, Instant coffee, Instant Asia, ну а если водка, то стаканами. Но есть еще люди, которые любят подумать, пошевелить серыми клеточками. Настоящие Стратеги то есть. И попадаются они не только среди игроков, но и среди разработчиков. К ним явно относятся наши друзья из компании Paradox, создатели двух серий "Европы Универсалис". Взяв на вооружение античную простоту, они сотворили игру, в которой все предельно просто, но за этой простотой скрывается изрядная глубина.

Цезарь никогда не останавливался в трактирах

Это я вычитал у Джерома, там, где он рассказывает обо всяких римских достопримечательностях. А достопримечательностей этих на просторах Британии разбросано немало - потоптался там Цезарь в свое удовольствие. Вот и нам в первой кампании предоставляется такая возможность. Любители всего мгновенного, попав на экран выбора новой игры, тут же нажмут кнопку Start и получат кампанию о покорении Британии римлянами (как и значится в ее названии). А Настоящие Стратеги покопаются в настройках и увидят, что это может быть и кампания о великой освободительной войне бриттов против захватчиков. А может быть и об объединении Британии под руководством талантливого лидера. А может быть и о... Впрочем, вариантов тут такое множество, что перечислить их затруднительно: каждое из многочисленных племен, населявших в то время Британские острова, доступно для руководства, ну а как именно им руководить - дело личных вкусов и предпочтений.

Возьмем для простоты (античность, все же) римлян. Получаем два населенных пункта, небольшую армию и некоторое количество ресурсов трех типов. В городах есть кое-какие постройки и места для возведения новых. Постройки, как и положено, делятся на добывающие ресурсы, производящие войска и вспомогательные, которые улучшают работу остальных или дают какие-то бонусы. Естественно, постройки можно модернизировать, а для возведения некоторых нужно предварительно построить какие-то другие. Словом, система, которую мы видели в бесчисленном количестве игр. Так где же эта самая античная простота? Сейчас увидите.

Населенные пункты имеются трех типов: деревушка, городок, город. Переход от одного типа к другому происходит путем апгрейда ратуши. Ну а следствием является появление новых типов зданий и увеличение количества мест для строительства. Вот тут-то и кроется самое интересное.

Берем какой-нибудь город и начинаем прикидывать, что там возводить. Нам нужно иметь три добывающих предприятия (ферму, шахту и лесопилку), хорошо бы еще возвести здания для производства трех типов войск (кавалерии, тяжелой и легкой пехоты). В город максимального размера все это вместить можно, вот только все ваши предприятия будут работать не в полную силу. Потому как все счастье заключается в модификаторах. Это такие полезные здания, которые сами ничего не производят, но помогают другим лучше работать. Одни из них заставляют шахтеров, лесорубов или фермеров шевелиться быстрее, другие позволяют создавать воинские подразделения среднего, большого или огромного размера, третьи помогают вместо простой пехоты создавать улучшенную. Вот и получается, что нужно много городов, и каждый из них должен иметь свою специализацию.

Omnia Galia in tres partes divisa est

Один из героев О'Генри перевел эту фразу из "Записок Цезаря" так: "Умного

Никаких выкрутасов. Античная простота





Классический принцип "разделяй и властвуй". Одно племя бьем, остальные, убаюканные нашей искусной дипломатией, дремлют, дожидаясь своей очереди

галла в три партии не обставишь, таков мой девиз". И в нашем случае такой перевод будет более точным, чем традиционный "Вся Галлия делится на три части". Дело в том, что в третьей кампании, посвященной Галльской войне, делится она на значительно большее количество частей, а вот закончить ее в три партии точно невозможно.

Как и в первой кампании, тут можно повоевать за любое племя, от большинства из которых до наших времен сохранились только имена. Однако "Парадоксы" где-то раскопали эти имена, смогли установить, чем одно племя от другого отличалось, и все это ввели в игру. Так что почти у каждой стороны конфликта есть свои особенности. У кого-то собственный тип войск, у кого-то постройка какая. В результате игра приобретает дополнительный интерес, приходится учитывать, кем вы в данный момент руководите, кто на вас нападает или на кого вы собираетесь напасть.

Не все различия кардинальны, есть более и менее значительные, однако в сумме они делают каждую нацию (точнее, племя) уникальной. Конечно, уникальными являются и стартовые условия для каждой территории. На каких-то богатые природные ресурсы, но мало населения, на других наоборот.

Кстати, население тут тоже является ресурсом, причем наиважнейшим. На каждую из добывающих построек нужно выделить рабочих (максимально трех), а избыток призвать в армию. Естественно, население городов может расти, а может и не расти. Задача толкового правителя - обеспечить стабильный прирост жителей, чтобы было кому воевать, а кому кормить вояк. Однако рост населения зависит от столь многих факторов (почти как в жизни), что это становится головной болью игрока на всем протяжении игры. Впрочем, есть простой, проверенный временем ход – иметь специальные города, предназначенные исключительно для производства жителей.

В этих городах будут набираться пополнение в вашу армию, апгрейдиться устаревшие подразделения, ну а остальные города займутся обеспечением. Но вот беда, по мере расширения вашей державы такие города оказываются в глубоком тылу, так что перегон подкреплений к месту боевых действий занимает все больше и больше времени. Ну что же, как было установлено еще в античные времена, ничто не вечно под луной. Так что рано или поздно приходится заниматься перепрофилированием населенных пунктов.

Возможно это благодаря тому, что любую существующую постройку можно разрушить. Что интересно, разрушение занимает столько же времени, как и возведение, так что ломать нужно заблаговременно. Да еще и приходится заранее



Ну что может сделать толпа голозадых варваров против элитных римских легионов

строить добывающие предприятия взамен ломаемых. Вот и получается, что менеджментом городов в игре приходится заниматься постоянно, причем на высоком уровне.

Из-за угла на рысях появилась конная ала

Этой цитатой из Булгакова я предваряю рассказ о системе боевых действий. Тут у нас тоже присутствует античная простота, причем предельная простота: перед началом боя вы расставляете свои войска, задаете тип построения и поведения, ну а потом в режиме реального времени наблюдаете за происходящим, не имея возможности вмешаться.

На первый взгляд может показаться, что такая простота чрезмерна, что нет тут возможностей Настоящим Стратегам проявить свой талант. На деле же – наоборот: только при таком подходе он и выявляется. Вот смотрите, перед началом боя вам более-менее известны силы неприятеля и его построение (степень точности данных зависит от опыта вашей армии и еще кое-каких факторов). Вам нужно решить, какую часть своих войск направить против какой части вражеской, что лучше, подождать атаки неприятеля или атаковать самому, какие войска вводить в бой сразу, а какие оставить в резерве. Ну а если вы все это пра-

Характер территории влияет на скорость передвижения отрядов. Ну а для переправы через реки нужно найти мост или брод



вильно определите, отдадите правильные приказы войскам, в дальнейшем ваше вмешательство и не понадобится.

Что интересно, читая описания сражений античности, убеждаешься, что и в реальности тогдашние битвы происходили примерно так же. Все решала выучка войск, их мораль, ну и правильные приказы, отданные до начала сражения.

Между прочим, как и всюду в этой игре, простота тут оборачивается глубиной и сложностью. Разбираясь со своими войсками и прикидывая, кого куда поставить, приходится учитывать не только тип подразделения, но и какова его численность на данный момент (после боя эта численность, естественно, уменьшается, а потом постепенно восстанавливается), кто в него входит, новобранцы или ветераны и, наконец, какова их мораль. Причем высокая мораль подразделения может быть полезной, а может вредной. Парадокс? А вот и нет, дело в том, что подразделение бьется с неприятелем до тех пор, пока не понесет определенные потери, а потом начинает отступать. Величина потерь, при которых воины обращаются в бегство, как раз и зависит от их морали. Вот и получается, что подразделение с высокой моралью при столкновении с превосходящими силами неприятеля поляжет целиком, а с низкой уцелеет для следующего боя. Однако если вы потерпите поражение, ваша армия исчезнет, независимо от того, какой процент потерь она понесла. Так как же все это состыковать?

Вот смотрите, у неприятеля два подразделения большого размера, а у вас шесть, но все малого. Если вы поставите в первую линию три отряда с высокой моралью, неприятель уничтожит их целиком, потом в бой вступят отряды с низкой моралью и, возможно, выиграют сражение. Получается, даже победив (а победа тут под вопросом), вы лишитесь трех ценных подразделений. А если, наоборот, в первую линию ставить отряды с низкой моралью, они, нанеся врагу некоторые потери, своевременно отступят, потом в бой вступят элитные подразделения и добьют врага. Видите, какие интересные решения тут присутствуют и какие тонкости приходится учитывать.

Кое-кто из Настоящих Стратегов наверняка выскажет такое соображение: "А зачем вообще нужен показ битвы в реальном времени, раз вмешаться в нее нет возможности?" Строго говоря, режим этот действительно не нужен, но полезен. Игра настолько увлекательна, что оторваться от нее (даже для перекура) просто нет сил. Так вот режим сражения позволяет это сделать, как своего рода музыкальная пауза.

У итальянца, когда он сердится, все свиньи

Вот что поведал о потомках римлян герой Гашека. В четвертой (и последней) кампании вам предстоит создать предпосылки к этому поведению итальянцев, а точнее, к самому появлению итальянцев. То есть заняться объединением Италии, но не тем, которое произвел Гарибальди, а тем, что произошло за много веков до этого.

Как и во всех других кампаниях, определять, под властью кого произойдет это объединение, предстоит вам. Да и задачи решать тоже придется схожие – развивать производство, создавать армию, завоевывать новые города и т.д. Однако в этой кампании на первый план выходит блок игры, о котором я еще не сказал, – дипломатия.

И тут у нас все предельно просто: война, мир, альянс. Для замирения и альянса можно предложить взятку, ну а когда мира просят у вас, можно эту взятку потребовать. Но и за этой простотой скрывается масса интересного. Если заниматься дипломатией с самого начала и на каждом ходу просматривать изменение отношений к вам со стороны других наций, выявляются удивительные вещи. Соседи очень внимательно следят за всеми вашими действиями и на каждое из них реагируют. Так что вдумчивому руководителю есть над чем подумать, глядя на дипломатический экран.

Значок легиона

Пора, однако, подводить итоги. Читатель из этих моих путаных объяснений уже наверняка понял, эта игра очень похожа на "Европу Универсалис". Да, это действительно так. Да и странно было бы ожидать от "Парадоксов" чего-то совсем нового в столь короткий срок. Однако игра отнюдь не упрощенное, адаптированное издание "Европы", в ней есть множество нововведений, оригинальных решений, так что она представляет собой нечто новое и оригинальное. Не знаю, удалось ли мне довести до вас прелесть этой игры, но я очень старался.

И вот что я еще подумал, а не пора ли нам в стратегическом разделе завести свою собственную медальку? С надписью типа: "Для Настоящих Стратегов". И первый претендент на нее вот этот самый "Легион".

Если перед началом сражения все было сделано правильно...





... ваша победа неотвратима

Столица Римской Британии. Желательно возвести тут казармы и форт, но для этого придется разрушить шахту и лесопилку



Король Друидов





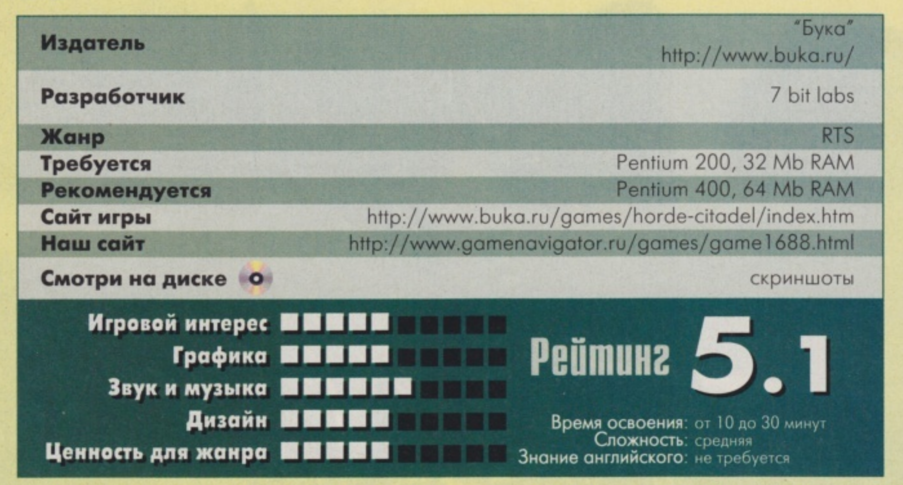
РАССЛЕДОВАНИЯ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Андрей ака Dayver (читатель)
Константин Подстрешный

Орда 2: Цитадель

Дело № 16: я читаю НИМ уже два года...

Тот, кто не тратит себя, становится пустым местом
Антуан де Сент-Экзюпери
"Цитадель"



Издатель	"Бука" http://www.buka.ru/
Разработчик	7 bit labs
Жанр	RTS
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 400, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.buka.ru/games/horde-citadel/index.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1688.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.1

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

К нам в редакцию пришло письмо. Ничего странного в этом событии не было: нам, бывает, на дню десяток-другой приходит, и ничего. Живем же как-то...

"Поводом написать вам послужила одна игра. И я хотел обратиться в частности к людям занимающимся разделом RTS. Вот в чем вопрос: "Почему Вы забываете российских разработчиков, а именно разработчиков из глубинки?" Недавно на прилавках магазинов появилась игра "Орда 2". Я как фанат RTS сразу же ее купил. Стратегия от российских разработчиков – редкость, тем более хорошая стратегия."

Нет они ничему не научатся, они будут упорно идти на стену, прямо под огонь башен... Юниты произошли от лемминогов





Эта маленькая тюрьма – специально для главного героя, иначе он не упустит возможность удрать на другой край карты и там благополучно погибнуть

Из глубинки - не то слово. Из Нижнего Тагила. Стратегии от российских разработчиков действительно редкость. А хорошие RTS можно пересчитать по пальцам на одной руке (при этом некоторые останутся не загнутыми). И "Орда 2" не попадет в список "хороших стратегий".

В хороших стратегиях при наступлении юниты не вытягиваются в реденькую цепочку так, что несколько воинов могут отбить атаку всей армии противника.

В хороших стратегиях здание не может полностью починиться под огнем пяти катапульт.

В хороших стратегиях лучника можно отличить от мечника, а последнего тяжело спутать с крестьянином.

В хороших стратегиях выход в меню автоматически означает паузу.

И даже не будем говорить о том, как выглядит графика в хороших стратегиях.

"Пришел я домой, установил ее, поиграл. Вобщем игра мне понравилась, правда есть глюки, недочеты, но это неважно. Главное интересно.

Так вот, стал я ждать, когда же в вашем журнале что-нибудь напишут, но так и не дождался. Еще в 2000 году была похожая ситуация, но ее можно было понять, а именно игра "Наполеон". Игра... В общем игра была отстойная, но тогда Вы написали, что писать об игре нет смысла. Но с "Ордой 2" вроде не так плохо, так почему же о ней в журнале нет ни слова?"



Между прочим...

В игре есть юнит – "негр". Прямо так и называется.



При всем недоумении, который вызывает "Орда 2", положительные стороны у игры, безусловно, есть. Да и поставить в стек строительство сразу 255 юнитов – это правильно, это наш размерчик.

Но если бы после выхода Unreal появился первый Doom, никто не разобрался, насколько это потрясающая игра... Никто просто не стал бы разбираться. "Орда 2" – клон старичка Warcraft 2 - не может рассчитывать на успех хотя бы только из-за своей устаревшей графики. "Орда 2" проигрывает изначально, она состарилась в материнской утробе.

Да, я знаю, на каких компьютерах идет "Орда" (смотрите системные требования). Более того, я знаю, в каких ужасных условиях и на каких компьютерах разрабатывали игру. Но это не оправдание для конечного пользователя, который ее купит.

"Да это не шедевр, но для начала... Ведь у нас в России в основном клепали квесты, да еще что попроще. Все это я написал к тому, чтобы НИМ не забывал отечественные игры. Это сейчас у нас в стране хороших игр мало делают, а лет через пять вские Westwood`цы от зависти поумирают. Так потдержим же отечественного производителя!"

В 7 bit labs работают замечательные люди. Сейчас на их компьютерах рождается новая стратегия. Уже без расчета "отечественный рынок съест". Это должна быть отличная, оригинальная игра. И мы поддержим отечественного производителя, в ближайших номерах попытаемся рассказать о ней поподробнее. А "Орда 2" полностью повторяет судьбу первой части: в нее играют только в глубинке и только владельцы старых компьютеров. Никто не будет разбираться в тонкостях второго "Варкрафта", когда можно купить третий.

P.S. Орфография и пунктуация письма читателя сохранена.

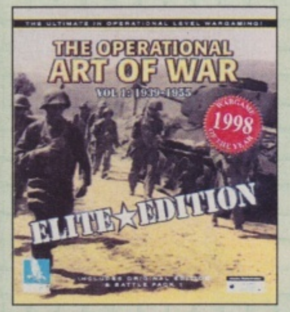


АКАДЕМИЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА

Владимир ВЕСЕЛОВ

Энциклопедия Стратега

Воргеймы называют вершиной стратегического жанра, они как бы парят в заоблачных, недостигаемых для простых смертных высотах, где царит дух чистой стратегии. Классический воргейм освобождает игрока от забот о строительстве, добычи ресурсов, научных исследований и позволяет ему сосредоточиться на чисто стратегических вопросах. Именно это привлекает к воргеймам Настоящих Стратегов, однако зачастую они бросают игру, толком ее и не начав. Больно уж там все сложно, запутано, непонятно. Между тем никаких особых сложностей в воргеймах нет, нужно только иметь о них правильное представление, знать особенности, сильные и слабые стороны. Чтобы помочь разобраться, облегчить Настоящим Стратегам освоение этого любопытного жанра, мы начинаем публиковать серию статей, посвященных воргеймам.





Сила и слабость воргеймов

В позапрошлом номере нашего журнала Андрей Алаев рассказал, что же такое "настоящий воргейм", и поведал об истории жанра. При этом он несколько сгустил краски: в его изложении получается, что воргеймером может быть только любитель военной истории и знаток военной техники. Между тем это не так: играть в воргеймы может любой, и не просто играть, а получать от этого громадное удовольствие. Однако проще всего освоить воргеймы человеку, обладающему определенными качествами. Чтобы понять, какие же качества нужны настоящему воргеймеру, посмотрим, в чем сила и слабость игр этого жанра.

Первая слабость

Для начала зададимся вопросом, в каком качестве выступает игрок в воргейме? Принято считать, что он является полководцем, планирующим сражение и претворяющим свой план в жизнь. Но дело в том, что в реальной жизни планирует сражение действительно командир или командующий, а вот претворяет его планы в жизнь начальник штаба. Тот, кто считает, что полководец лично отдает команды каждому, находящемуся в его подчинении, подразделению или соединению, глубоко ошибается – "не царское это дело". Командир лишь намечает общие контуры сражения – такой-то батальон (полк, дивизия, корпус) атакует тут, а такой-то там. Этому подразделению к исходу дня занять такую-то высоту, а этому выбить противника из деревни такой-то. Ну и так далее. После этого начинается работа начальника штаба – определить пути выдвижения частей на исходные позиции (помните, как у Толстого: "Ди эрсте колоне маршир, ди цвайте колоне маршир..."), разобраться со снабжением и силами усиления, прикинуть возможные потери, подумать о пополнении и многое, многое другое.

В ходе самого сражения функции командира и начальника штаба тоже строго разделены. Командир или пьет чай в личном бункере, в котором на столе лежит постоянно обновляемая карта сражения, или шныряет по передовой, лично присматривая, как там идут дела. Ну а начальник штаба в это время собирает доклады от подчиненных частей, осмысливает складывающуюся обстановку и докладывает ее командиру.

Как видите, командир - это мозг, а начальник штаба - глаза, уши и руки. В воргеймах же игрок выполняет функции и того и другого. Более того, начальник штаба тоже не все делает сам, у него ведь есть этот самый штаб, которого он начальник. В роте штаб состоит из начальника и писаря, ну а в корпусе или армии это солидное учреждение со многими отделами. Так



что работа начальника штаба крупного соединения или объединения заключается в составлении общего плана и контроле его выполнения. В воргейме же игрок занимается всем сам (хотя в некоторых играх и есть возможность кое-какие функции передать AI, но лучше этого не делать).

Вот и получается, что в воргеймах очень много рутинной работы, которую Настоящему Стратегу делать скучно. В этом первая слабость воргеймов.

Вторая слабость

В реальной жизни среди полководцев существует деление на стратегов и тактиков. Первые предпочитают все, как следует, продумать, составить хитрый план, который приведет к успеху, что бы ни предпринимал неприятель. Вторые же больше склонны к импровизации, их планы не отличаются глубиной, как правило, до первой стычки с противником, после чего и начинается, собственно говоря, работа тактика.

К первой категории относится, например, фельдмаршал Манштейн. Именно он (задолго до того, как стал фельдмаршалом) разработал план, приведший к поражению Францию в 1940-м году. Что интересно, план этот Манштейн разработал в порядке личной инициативы, будучи начальником штаба одной из групп армий. Более того, незадолго до начала операции он был назначен командиром пехотного корпуса, так что руководили осуществлением плана Манштейна совсем другие люди, тем не менее, план был блестяще выполнен. Вот это и есть талант стратега – составить такой план, при котором совершенно не важно, что делает неприятель и кто командует собственными войсками.

Ну а наиболее ярким представителем второй категории был



Фельдмаршал
Эрих фон Манштейн


Фельдмаршал Эрвин Роммель

фельдмаршал Роммель. Изучая его Африканскую кампанию, прихожу к выводу, что он вообще не составлял никаких планов. "Ударим вот тут, и посмотрим, что станет делать неприятель", – примерно так начинались его сражения. Но вот после начала, когда выяснились силы и намерения противника, начинались блестящие импровизации, зачастую авантюрные, но неизменно приводящие к победе.

Тактиком был и генералиссимус Суворов. Если посмотреть на его Польскую кампанию (в отечественной историографии про нее почти не упоминают, потому как там Суворов давил восстание "свободолюбивых поляков"), особенно взятие Варшавы, видно, что он зачастую ввязывался в бой, а уж потом прикидывал что к чему.

Пора, однако, вернуться к нашим баранам. Воргеймы предназначены не столь для стратегов, сколь для тактиков. Дело тут даже не в том, что чаще приходится выполнять чужие планы, чем составлять свои (о чем я скажу ниже), а в том, что от начала до конца игры приходится руководить всем и вся. Стратегу достаточно начертить на карте стрелы наступления, указать в общих чертах силы и средства в каждой стреле. Все остальное можно смело возложить на плечи командиров подчиненных частей и соединений. Если вы наметили, что такая-то танковая дивизия должна к исходу первого дня наступления достичь такого-то рубежа, ваше дело проверить, выполнено ли приказание, в случае успеха кого-то наградить, а в случае неуспеха кого-то расстрелять. Ну а как именно эта дивизия будет выполнять свою задачу, дело ее командира. Только в случае каких-то неожиданностей, каких-то чрезмерных препятствий вмешивается высшее командование, изменяя задачи или подбрасывая дополнительные силы и средства.

В воргейме же игроку приходится за всем следить самому. Есть игры, в которых можно отдать часть своих сил под управление AI, но, повторю еще раз, лучше этого не делать. Вот и приходится игроку на каждом ходу смотреть за каждым своим юнитом, отдавать новые команды или утверждать старые. В этом вторая слабость воргеймов.



Третья слабость

Возможно, это кому-то покажется странным, но в воргеймах чаще приходится не разрабатывать собственные планы сражений, а выполнять чужие, занимаясь импровизациями, выискивая хитрые ходы, могущие привести к победе в практически безвыходной ситуации. Смотрите сами, в исторических воргеймах план, приведший ту или иную сторону к победе или поражению, известен. Более того, состав и расстановка сил в исторических сценариях соответствует реальности, т.е. тем планам, которые составили полководцы в реальной жизни. Таким образом, игроку предстоит всего-навсего или осуществить чей-то гениальный план, или же минимизировать негативные последствия чьего-то дурацкого плана.

В гипотетических воргеймах типа Fulda Gap '85 дело обстоит еще хуже. Силы сторон тут более-менее соответствуют реально существовавшим, но расставляются они в соответствии с планом сражения, выработанном автором сценария, т.е. таким же игроком, как мы, но более опытным.


Генералиссимус Александр Васильевич Суворов, Граф Рымникский, князь Италийский

Конечно, в любом солидном воргейме есть редактор сценариев. С его помощью можно самому расставить войска перед битвой в соответствии со своим собственным планом. На первый взгляд может показаться, что тут присутствует работа стратега в чистом виде, на деле же это не так. Ведь, создавая собственный сценарий, вы заранее знаете силы противника и его планы, в реальности же полководец может судить об этом



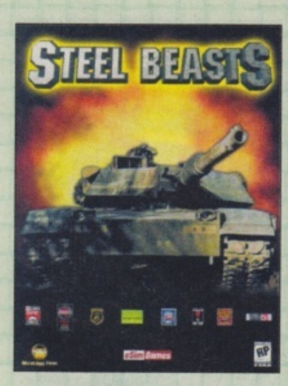
лишь приблизительно. Так что создание собственных битв напоминает игру в поддавки.

Таким образом, в воргеймах игрок чаще является не столько творцом, сколько исполнителем. В этом третья слабость воргеймов.

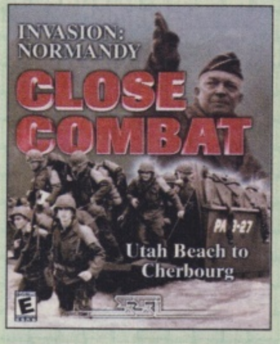
А в чем же их сила?

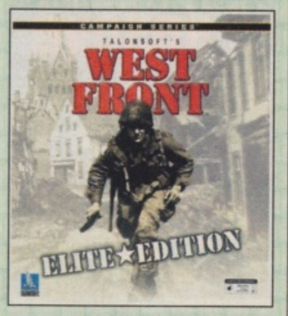
Итак, мы установили, что в воргеймах: а) игрок выступает не столь в качестве полководца, сколь в качестве его начальника штаба; б) больше важен тактический, чем стратегический талант; в) чаще приходится выполнять чужие стратегические планы, чем составлять свои собственные. Исходя из этого, может показаться, что воргеймы развивают способности исполнителя, а не руководителя. На деле это совсем не так. Более того, слабые стороны воргеймов являются и их сильными сторонами.

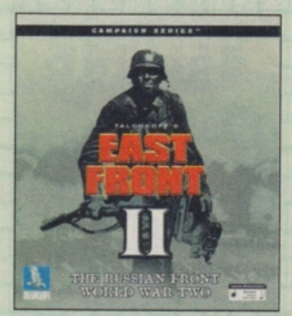
В воргеймах игрок выполняет функции начальника штаба. Это плохо, но это и хорошо. Дело в том, что в реальной жизни полководец перепоручает часть работы подчиненным только потому, что сам не может уследить за всем. Каким бы хорошим ни был начальник штаба, как бы он ни изучил стиль мышления своего командира, полностью заменить его он не может. Поэтому при планировании операции начальник штаба обязательно сделает что-то не так, как сделал бы на его месте командующий. А ведь зачастую полководцу приходится работать с совсем не известными ему начальниками штаба (например, Жукову, которого Сталин всю войну гонял с одного фронта на другой). В воргейме же есть возможность все проделать самому, вникнуть в операцию до последней запятой, проверить все, что можно и что нельзя. Таким образом, выполняемая операция становится целиком и полностью вашей. Каждая часть, каждое подразделение,



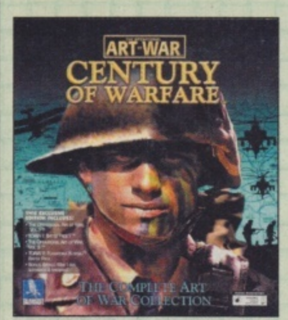




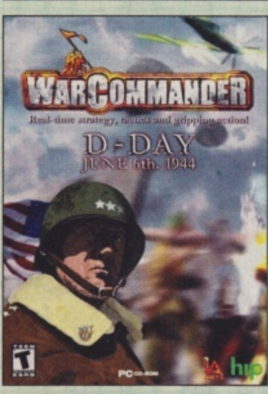




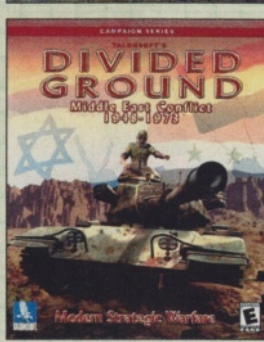














каждый солдат будет выполнять именно то, что вы задумали. Это ли не мечта любого полководца!

В воргеймах больше важен тактический, чем стратегический талант. И здесь есть положительный аспект. Возьмем начало Великой Отечественной. Советское командование оказалось в ситуации, когда война пошла совсем не по тому сценарию, который оно написало. Немцы атаковали совсем не там, где предполагалось, а советские войска сражались совсем не так, как им предписывалось. Нужно было срочно менять планы, перестраивать всю стратегию и тактику. Однако командующие армиями и фронтами с этим не справились (да и верховное командование тоже). Даже те, кто позднее проявили себя талантливыми стратегами, оказались никудышными тактиками. В воргеймах же, где на каждом ходу приходится что-то менять, как-то реагировать на действия противника, как раз и помогают выявить и отточить тактический талант, который в той или иной мере должен быть у каждого Настоящего Стратега.

В воргеймах часто приходится выполнять чужие планы. Точнее, не выполнять, а исправлять и дополнять. Ведь особого интереса прокручивать еще раз удачные сражения нет, так что воргеймеры обычно принимают сторону проигравшего сражение или кампанию и ищут пути "переиграть историю". А уж тут в полной мере нужны все качества Настоящего Стратега.



Вспомним ситуацию, сложившуюся на южном участке советско-германского фронта в конце 1942-го года. Выполняя не очень умные планы Гитлера, немецкие войска попали в крайне трудную ситуацию, наступление Красной армии под Сталинградом могло привести к полному краху группы армий "Юг". Вот в этот момент Манштейн был отозван с северного участка фронта, где он пытался организовать захват Ленинграда, и вступил в командование вновь созданной группой армий "Дон".

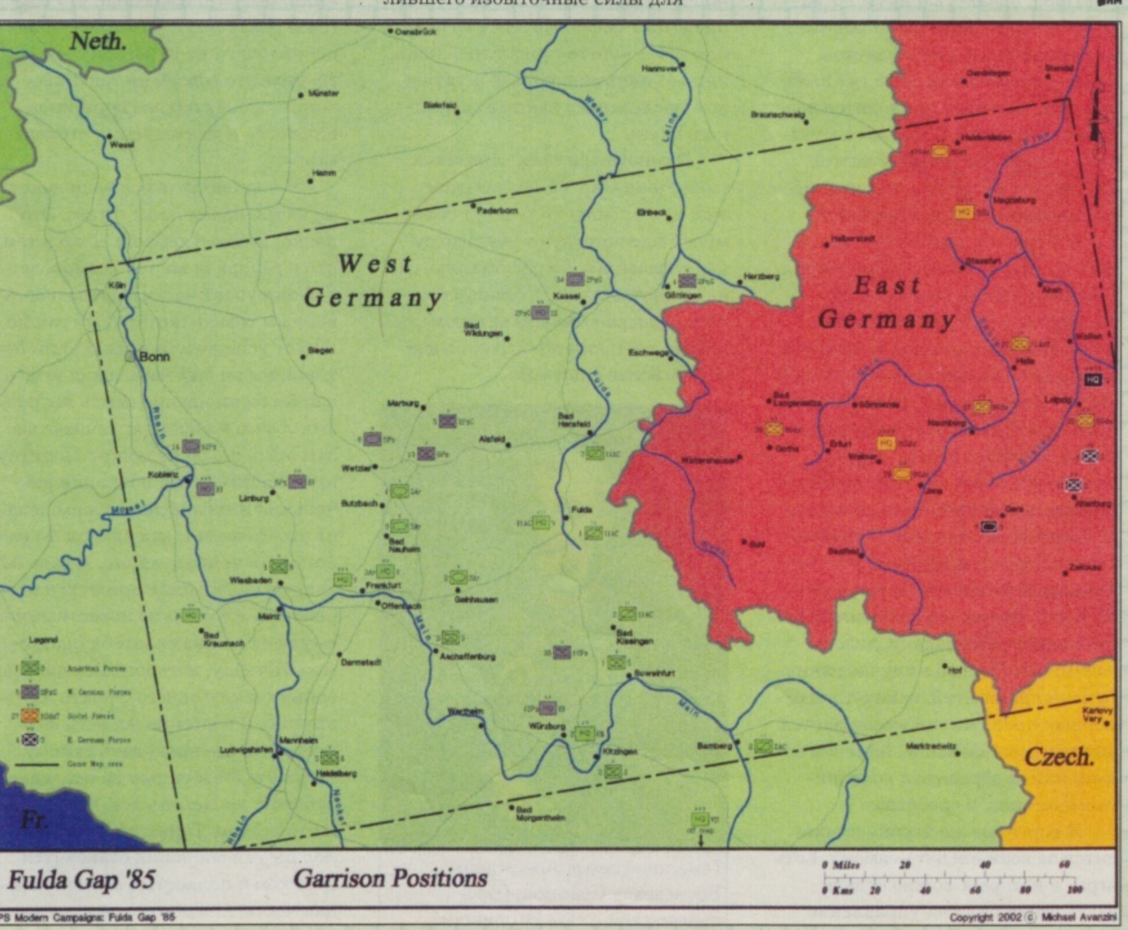
Фельдмаршал попал в классическую "воргеймовую" ситуацию – силы сторон определены, расставлены по местам, планы неприятеля более-менее известны. Более того, полной свободы действий он не получил. Гитлер запретил, как того требовала оперативная обстановка, отвести 6-ю армию Паулюса из-под Сталинграда, да и вообще частенько вмешивался в руководство войсками. Тем не менее, Манштейну удалось предотвратить надвигающуюся катастрофу, стабилизировать фронт и спасти ситуацию. Конечно, ему помогла и ошибка советского командования, выделившего избыточные силы для блокады и уничтожения армии Паулюса. Да и вообще руководство советскими войсками в этой операции было организовано не лучшим образом. Тем не менее, заслугу Манштейна никто не оспаривает, именно его стратегический талант сыграл тут решающую роль.

Как видите, стратегический талант нужен не только для составления собственных планов, но и для исправления чужих ошибок. Точно так же и в воргеймах, особенно исторических, можно не просто гонять юниты туда-сюда, а попробовать найти какое-то новое решение, применить какую-то необычную тактику и т.д. Короче, проявить стратегический талант.



Настоящие Стратеги и воргеймы

Надеюсь, мне удалось показать, что воргеймы нужны и полезны всем Настоящим Стратегам. Однако, если вы до сих пор не приохотились к играм этого жанра, не торопитесь запускать воргейм сейчас. В воргеймах есть множество особенностей, подводных камней, о которые обычно разбиваются начинающие воргеймеры. О них мы поговорим в следующей статье.



Неизвестный Старкрафт

EASTER EGGS

Петр "Amicus" Прохоренко

Starcraft за несколько лет своего успешного существования на игровом Олимпе стал настолько известной и популярной игрой, что разработчики компании Blizzard не смогли удержаться от включения в следующую свою стратегию, Warcraft III, easter eggs - своеобразных "подарков" для поклонников Зергов, Протоссов и Терранов. Фанаты Starcraft и Warcraft уже провели титаническую работу по скорейшему обнаружению этих "артефактов" и вот какие шуточки разработчиков были обнаружены в первые недели триумфального шествия Warcraft III по планете.

Памятные места

В Warcraft III, в первой главе кампании за Альянс (The Defense of Strahnbrad) были обнаружены магазинчики Tracey's Armory и Bob's Guns, известные всем поклонникам Starcraft - мы могли наблюдать их в миссиях за Терранов. Конечно, от магазинов остались только вывески - ну не могли же разработчики поставить в витрины славного города Strahnbrad'а боевые скафандры морпехов и их вооружение! Найти эти "памятные места" не сложно, Tracey's Armory располагается недалеко от входа в город, а Bob's Guns - на противоположной сторона городской площади.

Таинственная гидра и прочие "орки в космосе"

Во второй главе эльфийской кампании (Daughters of the Moon) игроков ждет еще более неожиданный сюрприз - в правом верхнем углу карты за деревьями спрятался Zerg Hydrolisk, действующая трехмерная модель одного из самых популярных старкрафтерских юнитов. Гидру достаточно легко освободить, для этого нужно расчистить Баллистами проход через чащу и юнит присоединится к игроку (кстати, такое пополнение будет довольно полезным, так как Гидра наносит урон в 100 единиц). Более подробные "раскопки" в файлах Warcraft III принесли пытливым исследователям еще две находки - кроме модели Zerg Hydrolisk в игре были "зашиты" Zerg Zergling и Terran Marine. Все модели сделаны настолько качественно, что моментально появились слухи о грядущей разработке Starcraft 2 на движке от Warcraft III - в прошлом номере мы уже писали, что это невозможно, прежде всего по экономическим причинам (Blizzard не станет выпускать Starcraft 2 пока не спадет популярность Warcraft III).

Сладкие остатки

Кроме этого, несколько явных цитат из Starcraft есть в репликах варкрафтовских юнитов. Например, Undead Acolyte после нескольких кликов достаточно явственно произносит "My life for Aiur!...uh I mean Ner'Zhul." (первая часть возгласа принадлежит протоссовскому Zealot), а дварфы из Human Mortar Team договорились аж до того, что начали повторять слова Алдариса из Starcraft: Brood War - "Clearly Tassadar has failed us. You must not." Ну и конечно, наш обзор "пасхальных яиц" от Blizzard был бы не полон без упоминания о секретном видеоролике. После прохождения седьмой главы кампании Ночных Эльфов (Twilight of the Gods) на уровне сложности Hard вы увидите небольшую сцену, в которой сражаются морпехи, гидралиски, зерглинги и даже "космические" орки. Ну, а три портрета уже упоминавшихся юнитов из Starcraft ожидают вас под занавес игры, в финальном разделе Credits. И помните, это далеко не все найденные поклонниками Blizzard подарки - возможно, вы окажетесь следующим первооткрывателем, если повнимательней приглядитесь к Warcraft III.



Warcraft III мультиплеер

Петр "Amicus" Прохоренко

Война состоит из непредусмотренных событий.
Наполеон

Пройдена последняя миссия за ночных эльфов, злобные демоны Пламенного Легиона отправились в свой сумрачный мир, отгремели фанфары финального ролика, и ветеран сингл плеера Warcraft III, гордый победитель AI и гроза сюжетных триггеров, сидит, уставившись в монитор и наблюдая за летающим вокруг орочьих доспехов жуком из главного меню игры. Что делать дальше? На самом деле, путь варкрафтера наших дней уже предопределен: после пробы своих сил в режиме Skirmish, где вам будет противодействовать освобожденный от сюжетных триггеров и слегка озверевший от этого AI, у игрока есть выбор - игровой клуб с локальной сетью или Battle.net. Надо сказать, что с первой составляющей мультиплеерного "Варкрафта" пока туго - играют в Warcraft III далеко не во всех клубах и пока народ, видимо, не разобрался в прелестях новой игры, предпочитая тактическим сражениям в мире Азерота не менее увлекательные баталии на de_dust и de_aztec. А вот в Battle.net "все путем": сражения между орками, альянсом, нежитью и ночными эльфами не прекращаются ни на минуту. Интересно, как же сражаются первопроходцы мультиплеерного Warcraft III? А давайте посмотрим...

К счастью, Warcraft III предоставляет игрокам замечательную возможность записи реплеев сражений, поэтому геймерам нет необходимости собирать крохи опыта по фанатским сайтам, отлавливать и упрашивать мастеров игры "сыграть партиечку" - можно выкачать из интернета несколько десятков демок с играми лучших на сегодняшний день варкрафтеров и посвятить вечерок вдумчивому просмотру суровых баталий и анализу тактических находок чемпионов. Кстати, обращаю ваше внимание на то, что на диске к журналу вы найдете небольшую подборку избранных реплеев, иллюстрирующих основные положения настоящей статьи.

Вредные советы

Давать тактические советы сразу после выхода игры - дело неблагодарное, игровой мир Warcraft III еще трясется в релизной лихорадке, еще не найдены оптимальные стратегии и наилучшие сочетания юнитов, еще не все выучили билд-ордеры и освоились с управлением, еще нет вожделенного баланса, в конце концов. К слову сказать, относительный баланс появился в Starcraft только после трех-четырех патчей, а "отполировал" игру только патч 1.08, поэтому во времена Warcraft III ver. 1.01 нельзя говорить об идеальной сбалансированности игрового мира. Впрочем, это уже сейчас хорошо видно, особенно в выборе рас игроками, но об этих проблемах мы поговорим чуть позже. Пока же позвольте рассказать вам о нескольких интересных наблюдениях, сделанных автором этих строк во время своих игр и просмотра чужих реплеев.

Все гениальное - сложно!

Не побоясь народного гнева, скажу, что интерфейс пользователя Warcraft III - небольшой (примерно 20% площади экрана) шедевр, настолько удачно совместили разработчики все необходимые для управления отрядами юнитов функции. Собственно, с освоением возможностей интерфейса и связаны первые "трюки", придуманные игроками в Warcraft III. Например, вы можете установить точку выхода юнитов из бараков (Set Rally Point) прямо на главного героя, и с этого момента вылупившиеся вурдалаки и рыцари будут поступать непосредственно в ваше распоряжение, в какой части карты вы бы ни находились. Однако злоупотреблять этим, безусловно интересным, приемом я бы не посоветовал - геймплей Warcraft III с его "открытыми" базами и небольшими армиями юнитов не позволяет эффективно защитить родной городок. Пока вы сражаетесь с нейтральными (это слово не очень подходит к необузданным троллям и големам, но, тем не менее, именно так называются эти твари) монстрам, противник может нанести визит к вам на базу и, воспользовавшись отсутствием охраны, вдоволь набедокурить там (кстати, как бороться с такими "дружественными визитами" читайте дальше по ходу статьи). Также можно устанавливать точку выхода юнитов из главного здания: если вы "пометите" таким образом дерево, рабочий сразу же начнет сбор жизненно необходимых нам ресурсов.

Большая часть остальных функций интерфейса осталась без изменений - все это мы видели и успели накрепко усвоить еще в жестоких космических боях в Starcraft. Пробел перенесет вас на место последнего "репорта" от юнитов, по shift команды юнитам складываются в стек, и таким образом вы сможете задать отряду сложный путь для движения, по ctrl+цифра назначаются боевые группы, shift+номер группы добавят в нее новый юнит. Отметим и новшества, в большинстве своем безусловно удачные. Tab дает возможность переключаться между подгруппами однотипных юнитов внутри одной группы, например, для того, чтобы дать вурдалакам (Ghouls) подкормиться трупами или некромантам (Necromant) поднять еще пяток воинов-скелетов. Быстрый доступ к возможностям героев дают клавиши F1 - F7, чрезмерное количество, особенно если учесть, что за среднюю партию вы успеете призвать и развить не больше двух героев (обычно получасовая игра заканчивается с двумя героями, первый успевает дорасти до 6-7 уровня, а второй только до 3-4). F8 даст возможность проследить за простаивающими без дела рабочими (кстати, как и иконки героев, рабочие-бездельники вынесены на основной экран). Супер-удобная фича, если в Starcraft нам приходилось вычислять халявщиков-дронов по движениям хвоста, то теперь все рабочие как на ладони - под постоянным контролем игрока. Впрочем, нам пора от общих вопросов переходить к суровой конкретике: дальнейшие впечатления от многопользовательского Warcraft III будут строго привязаны к четырем игровым расам.

Альянс

Как и ожидалось, альянс не стал самой популярной расой в Warcraft III. Практически так же, как и со старкрафтерскими терранами, эта раса проста, но для хорошей игры требует длительного освоения. Конечно, пройдет время и на арене Battle.net появятся настоящие монстры альянса, тем более что уже сейчас видно, какой потенциал заложен в эту расу. Пока же основной боевой связкой игроков за

Отряд орков вместе с Мастером Меча залечивает раны возле Фонтана Жизни



NIGHT ELVES

NIGHT ELVES



Обратите внимание, во время боя с монстрами герой может прорваться к магазинчику и купить все необходимое - уничтожать для этого весь отряд нейтралов не нужно

альянс выступают мечники (Footman) и стрелки (Rifleman), именно они в первые 10 минут игры противостоят начальным юнитам других рас. Хорошо себя показали и Steam Tank - эти осадные машины, способные стрелять только по зданиям (юниты остаются недосягаемыми для тихоходных паровых танков), могут в мгновение ока уничтожить базу противника, если он своевременно не позаботился об обороне. Собственно, некоторые игроки так и используют танковые силы: отряд из нескольких Steam Tank при поддержке других юнитов атакует базу и пытается вынести как можно больше важных зданий супостата. Справедливости ради нужно заметить, что в Warcraft III подобная тактика гораздо менее эффективна, чем в Starcraft, - здания теперь строятся быстрее, стоят дешевле и даже потеря половины базы не представляет для игрока большой опасности (естественно, при условии, что выжил основной герой со своим отрядом).

Вообще, успех партии в Warcraft III почти целиком зависит от уровня развития героя, старым крафтерам придется переучиваться и навсегда забыть тактики, основанные на штамповке десятков однотипных юнитов. Герой 6-го уровня, освоивший ultimate spell (так называемое "решающее заклинание") и экипированный достаточным количеством артефактов, представляет собой очень и очень сильный юнит, подчас именно от его действий зависит успех всего сражения. Кстати, дополнительное разнообразие Warcraft'у добавляет тот факт, что за одну партию вы не сможете прокачать всех героев - первый будет гораздо сильнее остальных. Соответственно, каждый раз игра будет другой, даже если вы все время играете одной расой, ваши действия и стратегии будут достаточно сильно варьироваться в зависимости от выбора основного героя.

Орки

Удивительно, насколько хорошо выступили на международной арене зеленокожие любители топоров и мечей - орки. Grunt орков, самый первый из доступных боевых юнитов, немного сильнее начальных юнитов других рас, а пассивная способность Berserker Strength (+100 единиц здоровья, +3 урон) еще увеличивает этот разрыв. Отряд эльфийских лучниц не может на равных тягаться с тем же количеством Grunt'ов во главе с Вождем минотавров. Ко всему прочему, последний, благодаря своей пассивной способности Endurance Aura, усиливает всех дружественных юнитов, а по количеству хитпоинтов и наносимому урону является одним из сильнейших героев игры. Прибавьте к этому возможность разграбления (Pillage), которой наделены Grunt'ы, и вы получите весь список плюсов от обладания отрядом пехотинцев с топорами под предводительством Вождя минотавров. В качестве базовых стрелков игроки за Орду предпочитают использовать шаманов (а не Troll Headhunters, как могло бы показаться): они не только прекрасно справляются с наземными и воздушными целями, но и могут оказать посильную магическую поддержку вашей армии благодаря набору полезных заклинаний.

Поскольку прокачка основного героя требует активных действий уже в первые минуты партии, появился целый ряд тактик ранней атаки монстров (практически неиссякаемый источник опыта и полезных артефактов) одним персонажем. У орков безусловным лидером в этой области является Blademaster - с его способностью Mirror Image можно создавать "клоны" персонажа и совершенно запутать не очень умных существ вроде огров или пауков. Уничтожение парочки отрядов монстряков приведет к набору нескольких уровней, и Blademaster уже не ударит лицом в грязь при появлении противника. На более поздних этапах игры очень часто используются несколько "клонов" Blademaster'а и большое количество шаманов на втором плане: пока противник воюет с фантомами, шаманы дистанционно и быстро решат проблему его существования.

Нежить

Полгода назад я сам предрекал расе нежити забвение и нелюбовь со стороны игроков - сложно было представить, кто будет сражаться под знаменами мрачных героев, окруженных толпами отвратительных тварей. Смешно, но раса нежити на сегодняшний момент является одной из моих любимых, и таких игроков в мире более чем достаточно. Можно предположить, что нежить привлекает многочисленных приспешников быстротой возведения баз - высокие технологии протоссов в действии, наличием универсала-Ghoul (и лесоруб, и солдат, стоит копейки и довольно неплохо дерется) и как минимум двумя типами неплохих героев (Рыцарь Смерти и Лорд Ужаса). Двумя потому, что Лич пока не очень хорошо проявил себя на полях сражений Warcraft III - надеемся, что у этого юнита все еще впереди. Обратите внимание, нежить может добывать золото из дополнительных шахт с гораздо меньшими затратами, чем другие расы, - им достаточно всего лишь возвести Проклятый рудник и посадить в него пятерых аколитов. Поэтому установка дополнительной базы для оживших мертвецов не является вопросом времени: двойной доход можно получать уже в самом начале игры (правда, вторая база остается без охраны, так как боевых юнитов еще мало, и может быть уничтожена противником).

Почти во всех играх, которые я видел и в которых участвовал, игроки за нежить делают ставку на большое количество Ghoul, часто для этой цели строят два Crypt. Действительно, Ghoul производит впечатление очень перспективного юнита. Набрать 11 существ под предводительством Рыцаря Смерти или Лорда Ужаса не представляет никаких проблем, а этот отряд легко справится как с несколькими группами нейтралов, так и с войсками противника. Однако Ghoul с появлением юнитов второго уровня у противника очень быстро теряет актуальность, и поэтому игроку за нежить надо вовремя переключиться на постройку более серьезных бойцов (например, Meat Wagon и Abomination).

Существуют тактики, основанные и на массовом использовании некромантов. Ваша задача - доставить к противнику как можно больше этих сумрачных волшебников и несколько юнитов прикрытия: как только на поле боя появятся первые трупы, некроманты начнут действовать. Эффект от такого нападения зависит прежде всего от умения игрока управлять своими юнитами, но с новыми возможностями интерфейса (уже упоминавшаяся нами сегодня "волшебная" клавиша Tab) это не представляет больших проблем. Воины-скелеты, которых призывают некроманты, хоть и живут ограниченное количество




Альянс готовит раш - все имеющиеся рабочие сообща строят Алтарь для призыва героя

времени, но чаще всего способны на настоящие чудеса - например, загнать в угол героя противника и уничтожить его. Кстати, в Warcraft III сильно возросла важность позиции героев во время сражения. Если в Starcraft из-за большего масштаба места всегда хватало и окружить конкретный юнит противника было делом непростым (да и сама механика игры не давала ощутимых бонусов от подобной эквилибристки), то сейчас дела обстоят в точности до наоборот. Многие всадники в игре относятся к "большому" типу юнитов, часто им недоступны узкие проходы между строениями, и в горячке боя они легко попадают в окружение. Участь Archmage в толпе вурдалаков, думаю, представить достаточно просто - его разберут на запчасти, прежде чем остальные войска альянса смогут пробиться на помощь.

Ночные эльфы

Элегантная раса воительниц ночи, запросто раскатывающих на прирученных лесных зверях и поклоняющаяся богине Луны, не могла остаться без внимания игроков в Warcraft III - ночные эльфы очень быстро стали самой популярной армией в четырехстороннем конфликте старых и новых рас Азерота. Как и во времена бета-тестинга игры, основу армии ночных эльфов составляют Archer - лучницы, очень сильные в дистанционном бою и довольно слабые в рукопашной. Проведите небольшой эксперимент, играя за Оживших мертвецов, отправьте к лагерю AI-противника первого Ghoul и "стравите" его с первой появившейся у врага Archer - вы увидите, почему лучницы не смогут выиграть ближний бой у мертвяков. Ghoul ударяет чаще, чем лучница успевает прицеливаться, и практически не несет потерь после того, как бой перешел в рукопашное сражение. Только появление из местных "казарм" второй лучницы ставит жирную точку в славной боевой карьере вурдалака. В силу этих объективных обстоятельств, войска ночных эльфов всегда используют проверенную временем тактику hit&run - после нескольких убийственных залпов "из всех орудий" начинается игра в прятки с прорвавшимися через град стрел грюнтами, футменами или вурдалаками. Использование лучниц эффективнее всего ночью, так как они обладают способностью Shadowmeld ("растворяться" в темноте, становясь невидимыми), и, конечно, отрядом стрелков должна руководить Priestess of the Moon с прокачанной Trueshot Aura и Searing Arrows. Если же эльфам стало совсем невмоготу и даже нечеловеческая точность попаданий не позволяет справиться с ордами противников, на помощь придет свиток с заклинанием Town Portal (он входит в базовый набор каждого героя) - вы мгновенно будете перенесены в родной город. Этот же прием могут использовать все расы для отражения неожиданных атак противника на незащищенную базу.

Интересные результаты были достигнуты игроками в выращивании второго героя ночных эльфов - Keeper of the Grove. Тактика использования заклинания Force of Nature позволяет применять раннюю прокачку персонажа. Создав из любого дерева нескольких треантов (на первом уровне заклинания их всего два), вы можете принять участие в битвах с монстрами практически без сопровождения (1-2 Archer не в счет). Правда, нападение на монстров, скорее всего, приведет к тяжелым ранам героя, но у Ночных Эльфов есть замечательный аналог фермы под названием Moon Well, восстанавливающий здоровье поврежденным юнитам. Один поход к "лунным колодцам" - и ваш рогатый друг снова в добром здравии, а уничтожение монстров дало ему какой-нибудь полезный в хозяйстве предмет и кучу опыта.

Также для лечения можно использовать и нейтральное здание под названием Фонтан Жизни. Обычно оно охраняется сильными монстрами, но ночью они спят и ничто не препятствует вашим раненым, жаждущим первой медицинской магической помощи. Это правило работает и против игроков: если противник увел сильно потрепанного героя от вашей армии и растворился в темноте, поищите у близлежащего Фонтана - "потерявшийся" лидер отрядов врага вполне может оказаться там.

Рано давать советы, но учиться еще не поздно!

В заключении я хотел бы сказать, что вы прочитали еще не "советы по игре", а скорее, первые наблюдения и рассуждения о многопользовательском Warcraft III. Потребуется довольно много времени, как минимум полгода, для того, чтобы сформировалась определенная "сумма знаний", овладев которой, человек смог бы на хорошем уровне обучиться играть в мультиплеер Warcraft III. Пока сведения о новых тактиках малы и отрывочны, уровень игры большинства варкрафтеров оставляет желать лучшего, взаимодействия команд не видно вовсе, а самые интересные стратегии и контрстратегии еще не обнаружены. Однако так будет не всегда, очень скоро Warcraft III для многих перестанет быть загадкой, как это случилось со Starcraft. В общем, до встречи на полях сражений Warcraft III, которые обязательно приведут к тому, что мы сможем порадовать вас полноценным гайдом по игре, детально разбирающим все аспекты хита от компании Blizzard.



Редкий случай - герой нежити добрался до 8-го уровня за 23 минуты игры

Между прочим...

Обратите внимание на небольшую коллекцию реплеев с записями сражений, которую мы приготовили для вас на диске, прилагаемом к журналу. В этой подборке вы воочию увидите, как играют tmp.Karma, победитель недавнего питерского турнира по Warcraft III в клубе "Арктика" и московского чемпионата, известнейший профессиональный игрок в Starcraft ElkY, уже более полугода проживающий в "мировой столице RTS" Корее, и Alucard, за несколько недель ставший знаменитым благодаря своим победам над TillerMan, TasteOfMyCheese, Grrrr. и другими известными игроками. Часть реплеев предназначена для релизной версии игры, а часть для Warcraft III с уже установленным патчем v1.01.

Л. Тютелев

NBA Live 2003

Жанр	Симулятор баскетбола
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	III квартал 2002 года



Итак, возвращение блудного баскетбольного сына все же состоится. Это резонно, несколько странно иное – согласно официальному пресс-релизу EA Sports, выход очередной серии NBA Live намечен вовсе не на зиму 2003 года и даже не на осень 2002... Поклонники баскетбола смогут начать новое виртуальное первенство летом сего года – ближе к концу августа. Скажем прямо, весьма любопытный ход со стороны EA Sports. Но это не столь важно. Гораздо интереснее посмотреть на те нововведения и улучшения, которые готовы предложить скептически настроенным владельцам персональных компьютеров разработчики. А они, забегая вперед, скажу, как кажется, проделали неплохой объем работы.

Первое изменение настраивает на весьма серьезный лад. Переработана система подборов (это такой баскетбольный термин, означающий овладение мячом после неудачного броска по кольцу и отскока). Авторы заявляют, что "нащелкали" примерно двадцать новых движений при подборе. И теперь этот баскетбольный элемент будет выглядеть более натурально. К слову, улучшение правильное, но далеко не из разряда тех, что можно отнести к первостепенным. Да, у предыдущих серий были проблемы с реалистичностью воспроизведения подборов. Но это элемент чернового баскетбола, который заметен не всем, а посему не критичен для компьютерной игры. Впрочем, ладно, улучшили, так улучшили. Что там дальше по списку?

Ага, силовая борьба больших. Еще один элемент "незаметного" баскетбола подвергся пристальному вниманию создателей проекта. Улучшается процесс взаимодействия на площадке нескольких баскетболистов. Более правдоподобно будут отныне смотреться противостояния в трехсекундной зоне, а также силовые дуэли двух игроков.

Продолжаем загибать пальцы. Улучшенная система блок-шотов. Снова игра в защите! EA Sports обещают новые виды "горшков" - об щит и с эффектным вылетом мяча в трибуны. Что ж, интересную разработчики гнут линию: основные изменения коснулись чернового и защитного баскетбола. А как же эффектные данки, красивый дриблинг, "слепые" передачи и прочие прелести североамериканского баскетбола? Или это у них пресс-релиз такой хитрый: дабы мы подумали, что в свет выйдет настоящий симулятор? Как бы то ни было, а дальше EA Sports становятся весьма заурядными.

И передачи, и данки, и дриблинг – все это, естественно, подвергается существенным изменениям. В лучшую сторону. Если охарактеризовать все вкратце, то получится, что всего станет больше и все станет красивее и реалистичнее. При одном немаловажном факторе. Игрок будет выполнять тот или иной прием только в случае, если у него достаточно на то мастерства. Мы больше не увидим нелепых центровых, которые отдают филигранные передачи из-за спины. И дико забивающих сверху игроков типа Джеффа Хорнасека. И это, несомненно, радует.

Из всего написанного выше можно сделать вывод о том, что новая часть NBA Live планируется авторами как более-менее выверенный именно технически, по основному геймплею, проект. Второстепенные возможности не афишируются. Будем рады получить сбалансированный симулятор, а не набор игровых возможностей без продуманного геймплея.

Need For Speed Hot Pursuit 2

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Seattle
Дата выхода	Конец III квартала 2002 года



Согласитесь, после, не побоюсь этого слова, великого Porsche Unleashed все мы практически утвердились во мнении, что серия NFS установилась (правда, с большим скрипом) на "симуляторские" рельсы. И очередного не онлайнового детища Electronic Arts ждали именно с намерением встретить проект скорее серьезный, нежели аркадный. На деле же получилось по-иному.

Карты опять попутали приставки, развелось которых в настоящее время невероятно много. Им, приставочникам, вооруженным новейшими Xbox, PS2 и Gamecube, плевать на реалистичность физической модели. Им нужно "игралово" - захватывающее и простое. И именно этот контингент составляет сегодня основную покупательскую массу.

На первом месте в такого рода проекте, стоят, естественно, автомобили. Hot Pursuit 2 готов порадовать нас самыми невероятными образцами чудесного мира суперкаров. Самые новые и самые дорогие модели Ferrari (360 Spyder), Porsche and Lamborghini (Murcielago) будут дожидаться своей очереди в гаражах новой версии NFS. Нам предложат двадцать различных моделей – цифра, внушающая уважение. Машины эти можно будет настраивать и даже тюнинговать по своему усмотрению.

Трассы – это то, что разочаровывает в этой игре в первую очередь. Создатели проекта даже и не пытаются скрыть своих аркадных пристрастий, обещая нам самые невероятные (а с позиций гонок на суперкарах – даже абсурдные) локации. Не маразм ли это – пронестись на новой модели "Феррари" по пляжному песочку или же по горной грунтовой дороге? И неужели разработчики и вправду считают, что создать хорошую аркадную гонку без столь сомнительных приемов невозможно? Всего трасс, как и автомобилей, будет около двадцати. И не забудьте про типичные штучки серии NFS, типа зеркального отражения и обратного направления, которые способны увеличить число треков втрое. Поговаривают, что не все треки в игре будут кольцевыми. Это хоть как-то реабилитирует произведение.

Помимо стандартных режимов игры, авторы предлагают более-менее свежую идею выступления в шкуре полицейского. Называется – "Be The Cop".

Что еще интересного? Очень детальное воспроизведение окружающего мира, который обещают сделать предельно интерактивным. Даже водители-конкуренты будут хорошо анимированы (интересно, это мы сумеем оценить во время обгонов или же они будут кидаться "бычками" в открытое окно?). Локации не будут ограничены обочинами, а предоставят широкие возможности по срезанию второстепенными маршрутами, а также в стиле Макрея – несколько километров по траве. Только кому это надо на суперкаре?

Графика и музыка – вот то, что ни при каких условиях не разочарует поклонников серии. Кстати, говоря о саундтреке, разработчики делают акцент на том, что представлены в игре будут исключительно известные мелодии. Верим.

NHL 2003

Жанр	Симулятор хоккея
Издатель	EA Sports
Жанр	EA Sports
Срок выхода	Осень 2002 года

Наверное, одна из самых удачных спортивных серий EA Sports, NHL Hockey, с выходом NHL 2003 отпразднует свое десятилетие. По этому случаю происходит смена "лица" серии. Теперь на обложке с диском будет красоваться форвард "Калгари Флеймс" Джером Игинла, которому в начале текущего лета не хватило самой малости, чтобы стать обладателем престижного приза Hart Trophy, что означает – стать самым полезным игроком наиболее популярной североамериканской хоккейной лиги.

Сам Джером – парень, как о нем отзывается пресса, не только талантливый, но и просто хороший, был весьма польщен данным известием, заявив, что это приятно для него вдвойне еще и по той причине, что, будучи подростком, он являлся поклонником хоккейной серии EA Sports. Напомним, что раньше чести оказаться в роли "MVP от EA Sports" удостаивались такие спортсмены, как Марио Лемье, Оуэн Нолан, Эрик Линдрос, Крис Пронгер, Петер Форсберг и Джон Ванбисбрук. Так что Игинла теперь – в одном ряду с великими не только реально, но и виртуально.

Что касается непосредственно игрового произведения, то разработчики предпочли, чтобы их детище развивалось по эволюционирующему пути. Основа игры остается практически нетронутой, а добавляются новые возможности. Как графические, так и чисто игровые.

Функция Game Breaker должна усилить сходство игры с реальностью, особенно в самые напряженные моменты. Когда значение Game Breaker установится на отметке 100% - это будет означать, что вы достигли на площадке максимальной концентрации при наибольшей "дозе" адреналина в крови спортсмена, которым управляете. Движение на площадке как бы замирает, камера демонстрирует происходящее с наиболее удобных ракурсов, доносятся реальные звуки "со льда", что, несомненно, увеличивает степень погружения в игровой процесс.

Улучшается функция EA Gamestory. Получая приставку "2" в названии, она становится подробнее и реалистичнее. К примеру, игрок, сделавший в предыдущем матче хет-трик, в новой игре окажется под пристальным вниманием камер и комментаторов – от него будут ожидать успешной игры.

Подвергается улучшениям AI вратарей. Накрывая шайбу, голкиперы будут отдыхать или же давать возможность игрокам команды провести замену "на ходу".

Геймплей, конечно же, останется полностью настраиваемым. С помощью все тех же слайд-баров, вы сумеете создать симулятор своей мечты.

Ведется очень тщательная работа над звуковым оформлением произведения. Разработчики говорят, что гамма звуков реального хоккейного поединка, особенно тех, что слышны непосредственно на площадке, будет в точности скопирована в игре, а технология объемного звучания лишь добавит произведению реализма в этом аспекте.



Lotus Challenge

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Virgin Interactive
Жанр	Kuju
Срок выхода	Осень 2002 года

Кому-то до сих пор не дают покоя лавры Porshe Unleashed. И кто-то снова пытается повторить успех гениального произведения Electronic Arts. Раньше, если помните, это хотели сделать такие проекты, как Ford Racing или Dukati World Racing Challenge. Однако попытки эти можно с чистой совестью назвать провальными. И вот теперь нарисовался еще один претендент. Английский автопроизводитель с хорошими спортивными традициями, для многих – гоночный культ, компания Lotus.

Знатоки автоспорта помнят, что в свое время Lotus являлся одной из ведущих спортивных марок и одерживал победы в большом числе гоночных серий, включая Формулу-1. Однако в девяностых годах компанию поразил кризис, и фирма ушла в тень. Что не помешало ей, тем не менее, выпустить в свет модель компактного родстера Elise, который сразу же после своего дебюта стал для многих понимающих толк в автомобилях людей эталоном управляемости на твердом покрытии. А потом случился "роман" с малазийской компанией Proton, который вдохнул жизнь в увядающую марку. И вот теперь, параллельно с возвращением Lotus в мир современного автоспорта, идет общая раскрутка марки, которой способствует издание игры по теме аж на четырех игровых форматах, включая, конечно же, персональный компьютер.

В игре вы найдете все модели Lotus – из прошлого и настоящего. Следует ли делать вывод, что игрокам предоставят в распоряжение даже легендарные болиды первой Формулы прошлого века и иные спортивные модификации компании? Пока неясно, но очень хотелось бы в это верить.

Разработчики готовы поклясться на Библии, что физическая модель их детища учитывает даже самые незначительные нюансы, и это позволит в новой игре создать машины с индивидуальным характером, а также правдоподобную окружающую среду. Как дополнение к данному заявлению, идет информация о том, что в Lotus Challenge будет применена едва ли не самая продвинутая в истории автосимуляторов модель повреждений. Смело, смело. Только вот едва ли у Kuju хватит мощи на то, чтобы обскакать в этом вопросе такую небезызвестную команду, как Codemasters.

По поводу графики и звука, если, опять же, верить разработчикам – все в полнейшем ажуре. И эффектов куча, и модели автомобилей детализированы донельзя, и музыка будет использована только лучшая электронная.

Режимы игры также, по задумке разработчиков, должны поразить воображение игроков. Тут будут и обычные кольцевые гонки, и проверка на то, как игрок владеет машиной, выполняя разнообразные трюки. Будут даже городские гонки. Сделать такой микс хоть отчасти логичным призван режим игры под названием Story Mode, на всем протяжении которого вам предстоит отыгрывать роль того или иного персонажа из команды Lotus.

В общем, наобещали золотые горы. А слабо ли это обещание выполнить? Покажет осень.



Big Scale Racing

Жанр	Симулятор р/у автомашин
Издатель	Европа – HD-Interactive
Жанр	Bumblebeast
Срок выхода	Август-сентябрь 2002 года

Немецкая компания Bumblebeast выходит на рынок со своей первой игрой. Но оцените, с каким размахом она это делает. В Америке проект Big Scale Racing будет издавать Summitsoft, в Европе – HD-Interactive, в Японии – Aqua System, а в Австралии – Ozisoft (неужто старина Озборн в игры пожаловал?). Получается, что дебютная игра компании разойдется по всему миру! Всем бы так.

Но оставим в покое восторги, и попытаемся как-то объяснить тот факт, что у проекта целых четыре издателя. В то время как иные разработчики не могут найти себе хоть одного паблишера, Bumblebaest нарыли себе аж четырех. И, сдается мне, что дело тут не столько в харизматичности менеджеров немецкой фирмы, сколько в "личных качествах" самого проекта. Помимо пресс-релиза, мы обладаем еще и демо-версией игры. И составить неплохое впечатление об игре уже сейчас вполне можем.

В пропорции 1:5

Идея создания симулятора радиоуправляемых автомобилей не нова. Она эксплуатируется с переменным успехом далеко не первый год. Из последних творений данной темы – отечественный проект "Машинки"/Smash Cars, который, как и Big Scale Racing в обозримом будущем должен обрести статус релиза. Однако, несмотря на общую идею, два этих произведения разделяет целая пропасть. И машины тут симулируются непохожие, и сам игровой процесс опирается на вещи разного характера.

Начать необходимо с того, что Big Scale Racing – это самый настоящий симулятор. Без оговорок. Предметом симулирования выступают модели машин, выполненные в масштабе 1:5. То есть машинки всего лишь в пять раз меньше своих реальных прообразов. Это сразу отдаляет проект от игр типа Re-Volt, где средства передвижения гораздо меньше. Моторы у автомашин бензиновые, а их техническая начинка лишь немногим проще, нежели у рядового кольцевого гоночного аппарата о четырех колесах. Стоимость базовой модели достаточно велика, но даже она многократно возрастает после глубокого тюнинга ряда основных агрегатов модели. На Западе производство масштабных моделей – это уже сложившаяся отрасль "машиностроения". Явлению посвящаются специальные журналы, проводятся многочисленные соревнования. А вот для России – это диковинка. Пока, по крайней мере. И, вполне возможно, что именно Big Scale Racing "прорубит окно в Европу" для некоторых, увлекающихся техникой, россиян.

Но необходимо вернуться к игре. Итак, налицо более серьезный подход к проблеме, нежели конкурентов, которые разрабатывали эту тему раньше. И в ходе изучения пресс-релиза по игре, сия догадка лишний раз подтверждается. Возьмем, например, то, как моделируются в игре разнообразные типы поверхности. Разработчики не стали использовать примитивную модель вроде "трасса-газон", которой не брезгуют даже создатели настоящих симуляторов. Все поверхности, которые вы наблюдаете в игре, имеют свои собственные характеристики. Будь-то трава, кербовый камень, асфальт или земля. Соответствующим образом просчитываются сцепные качества покрышек. Или возьмем расчет столкновений. BSR учитывает не только угол и скорость движения авто до контакта, но и физические характеристики сталкивающихся предметов. Например, пластмассовый конус или машина оппонента – итог аварии будет варьироваться.

Просчет поведения машины также осуществляется весьма и весьма серьезно. Как вы думаете, сколько параметров для тюнинга и настройки моделей заготовили для игроков разработчики? Десять? Двадцать? Или все пятьдесят? Внимание, правильный ответ... Двести пятьдесят! Ого. Будет совсем неплохо, если хотя бы половина сего великолепия реально заработает в игре. Машина условно поделена разработчиками на четыре зоны. Первая зона – колеса. Тут будет учитываться тип резины, угла схождения/развала передних и задних колес, характеристики износа покрышек. Зона номер два – двигатель, и все, что с ним связано. Далее – коробка передач и дифференциалы: передаточные числа, настраиваемые моменты срабатывания дифференциала. Ну, а четвертый пункт – непосредственно подвеска. Здесь учитываются характеристики установленных пружин, амортизаторов, а также настройки, которые с ними непосредственно связаны. Согласитесь, приведенный список можно признать исчерпывающим для симулятора обычного автомобиля. А уж для радиоуправляемого! Даже, если его длина составляет почти метр...

Из прочих вещей, на которые стоит обратить внимание – искусственный интеллект. Здесь разработчики снова готовы удивить цифрой. Проект, при расчете поведения "своих" пилотов учитывает аж 35 различных параметров. Ума не приложу, что они там напридумывали. Но соперников обещают первоклассных. Ага, а ведь у нас есть демо-версия! Давайте-ка кое-что проверим...

В движении

Намерено опущу разбор интерфейса и игровых возможностей, ибо демонстрационная версия игры редко, когда позволяет составить об этих вещах верное представление. Сразу – на трассу.

Трек маленький, а по обочинам стоят веселенькие спрайтовые люди. Некоторые – с пультами управления. Бросается в глаза, что графическая реализация проекта достаточно скромна. Текстурки хоть и симпатичны, но недостаточно детализированы, а модели машинок несколько грубоваты. Спрайты, опять же. Хотя с другой стороны, создается вполне серьезный настрой. Концентрируешься не на разглядывании эффектных моделей и сочных спецэффектов, а на управлении автомобилем.

Меня некоторое время мучил вопрос – какую камеру выбрать. Стандартную, от третьего лица, которая будет следовать за машиной по трассе. Или же, идя на поводу у реализма, встать где-нибудь на стационарном наблюдательном посту, и оттуда пытаться вести машину. Как в жизни. Естественно, были испробованы все методы. Наиболее удобным оказался стандартный.

Что ж, заявления разработчиком о реалистичности их произведения оказались не просто словами. К нраву маленькой, жесткой машинки надо приспосабливаться. Равно как и к поведению агрессивных и весьма резвых оппонентов. Столкновения происходят почти на каждом метре пути, завариваются небольшие потасовки, и кто первым покинет горячую точку, имеет большие шансы на итоговый успех. Машинка едет весьма неплохо. Очень послушно, но с другой стороны – слишком чутко. Надо быть осторожным со сбросом газа в поворотах. Заносит корму мгновенно. А вот модели повреждений пока нет. Будет ли? Вопрос остается открытым. В пресс-релизе об этом ни слова.

Ну, а если в целом, то понравилось. Динамично и вполне серьезно. Релиз достоин нашего с вами ожидания. А ждать, кстати, осталось недолго. И вполне возможно, что в тот момент, когда вы читаете эти строки, игра уже лежит на прилавках.







Evolution Snocross

Жанр	Гонки на снегоходах
Издатель	Konami
Жанр	Konami
Срок выхода	Октябрь 2002 года

Если у вас никогда не было игровой приставки, или же вы всегда обходить за пять верст игровые автоматы, брезгливо воротя от них голову, то такое название как Konami вам, скорее всего, неизвестно. А если и известно, то мало о чем говорит. Впрочем, в последнее время ситуация стремительным домкратом, как говорили классики, меняется. И культовая приставочная компания по производству отличных аркадных (в основном) игрушек вторгается на игровую территорию персональных компьютеров.



Если в графе разработчик стоит это самое заветное слово, то успех произведению фактически обеспечен. Согласитесь, и на компьютерном рынке существуют компании, игры которых хорошо продаются не только благодаря их содержанию, но и статусу разработчиков. Похожая ситуация с Konami. Бренд, который веников не вяжет.

На этот раз японцы решили обратить свое внимание на жанр гонок на снегоходах. И на это нам с вами стоит обратить внимание. По идее, должен получиться очень динамичный аркадный проект, в котором кажущаяся простота геймплея на деле оборачивается очень глубокой и занимательной сущностью. Просто некоторым известны хорошие рецепты, а другие пытаются придумать что-то новое в устоявшемся жанре. Konami, бесспорно, относится к первым.

Что ожидает нас в этой игре? Невероятные локации, которые будут снабжены большим количеством разнообразных секретов и бонусов. Легкие и приятные в обращении снегоходы двенадцати видов с возможностью апгрейда основных узлов. Возможно, физическая модель вряд ли потянет на статус симулятора, прелесть таких вот приставочных творений в другом. В Evolution Snocross сорок видов разнообразных трюков, за исполнение которые даются заветные очки. А если выполнить "комбо"? Надеюсь, игры, подобные Tony Hawk's Pro Skater вы еще не забыли? Примерно таким, по лично моим ожиданиям должен оказаться Evolution Snocross.

Не стоит особо переживать за внешние данные игрушки. Приставки сегодня весьма мощные, да и компы, в большинстве своем неслабые, а Konami – люди весьма опытные для того, чтобы не сотворить плохих вещей.

Знаете, одного боюсь, очень быстро достанет надоедливый комментатор. Кто-нибудь объяснит, почему в каждой японской игре спортивного или гоночного толка он наблюдается?



Dirt Track Racing 2

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Infogrames
Жанр	Ratbag
Срок выхода	Осень 2002 года

Все ли помнят, с чего начиналась история австралийской компании Ratbag, которая была основана в далеком 1993 году? Правильно, с очень популярного футуристического произведения Powerslide. Затем был проект Dirt Track Racing и его дополнение Dirt Track Racing: Sprint Cars, разошелся который тиражом более полумиллиона экземпляров. Ну, а самым свежим творением фирмы является странноватая игрушка Leadfoot, построенная на том же движке, что и Dirt Track Racing, однако полностью вымышленная.

Перейдем к реалиям дня сегодняшнего. Согласитесь, полмиллиона копий – это серьезно. Это даже при простой арифметике с использованием "среднебоксовой" стоимости игры за рубежом выливается в достаточно круглую сумму денег. И не те ребята работают в Infogrames, чтобы не выдать нам в скором времени полноценный сиквел.

Итак, Dirt Track Racing 2. Гонки по грязным овалам на специально подготовленной для этого дела технике. Торжество затяжных скольжений и столбов пылищи. Новый проект предлагает нам опробовать все это великолепие в трех разных классах машин, выступая каждый раз против четырнадцати неглупых оппонентов. Отличительная особенность продукции австралийской компании, а именно – очень продуманная и сбалансированная система настройки автомобиля, найдет свое очередное воплощение и во второй части "Грязных гонок". Вы все так же можете возиться с подвеской, колесами и коробкой передач, получая от этого не только моральное удовлетворение, но физическую выгоду в виде выигранных гонок.

В качестве доступных режимов игры – карьера и аркадная "мода". Первая характеризуется возможностью постоянного развития, и в качестве личности, и в качестве гонщика, совершенствуя свое мастерство, покупая новые машины и подвергая их разнообразному тюнингу. Ну, а аркада ничем не характеризуется. Аркада – она и в Австралии аркада.

За основу игры взят движок под странноватым названием Difference Engine. Это не мешает ему, впрочем, создавать разнообразные эффекты освещения, умело генерировать полупрозрачные поверхности, а также такие субстанции, как дым и пыль. В игре вы также встретите неплохую модель повреждения машин в реальном времени.

Есть резон ждать. Но только в том случае, если вас не воротит от одного только вида грязных овалов.

NASCAR Thunder 2003

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Жанр	Electronic Arts
Срок выхода	Осень 2002 года

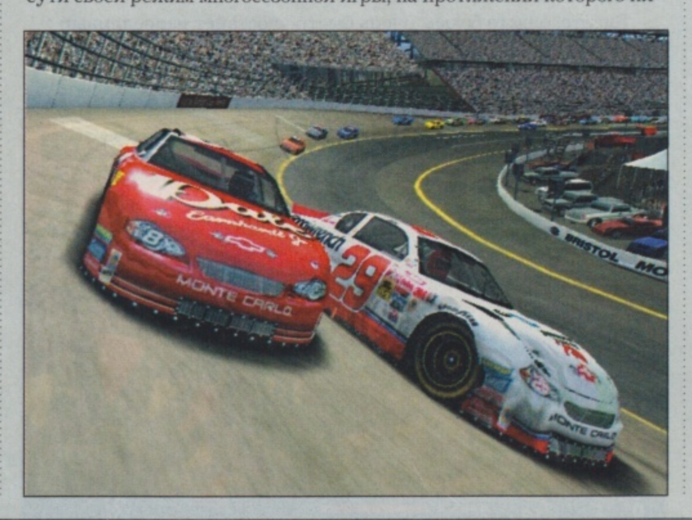
Гонки НАСКАР – самые популярные в Соединенных Штатах Америки. Формула-1 даже рядом не валялась. Кто такой Михаэль Шумахер легко могут и не знать, зато с жаром расскажут о том, какие носки носит Джефф Гордон. Поэтому симуляторов этой спортивной дисциплины хоть пруд пруди – как ни крути, а североамериканский рынок самый крупный и прибыльный.

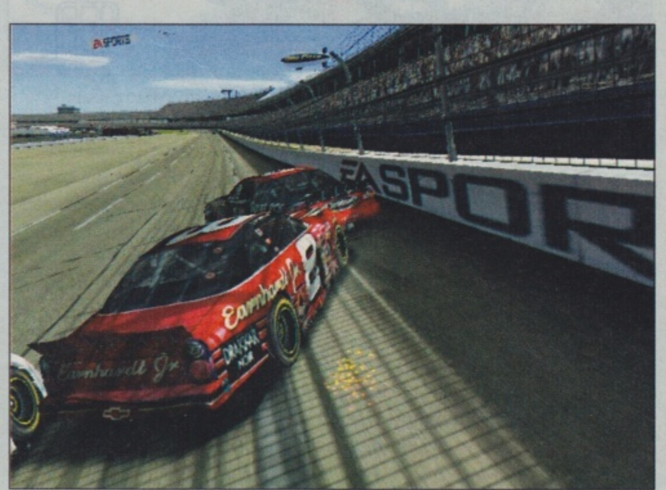
Вносят свою очередную лепту в развитие жанра симуляторов овального первенства господа из Electronic Arts. И делают это, как сейчас повелось, сразу в нескольких игровых форматах.
Даже о персональном компьютере не позабыли, предложив нам усеченную, но более хардкорную по своему содержанию версию игры.

Вот для приставок, например, они предлагают необычный по сути своей режим многосезонной игры, на протяжении которого пилоту необходимо будет не только крутить баранку, но и подыскивать себе хороших спонсоров, механиков, а также обзаводиться новейшими гоночными технологиями. Или есть такая вещь, как сценарии, в которых обыгрываются (не без помощи нас, конечно же) самые памятные моменты из истории НАСКАРа. А для ПК всего это нет! Есть лишь обыденный сезон с шестнадцатью гонками да некий продвинутый режим реалистичности, который назван Hardcore. И вполне стандартные обещания разнообразных возможностей по настройке машины перед гонкой. Может быть, кого-то утешит возможность самостоятельно создавать для машины новые текстуры?

Зато в графике – форменное пиршество. Запасайтесь скорее новомодными ускорителями и мощными процессорами, а уж игра-то, будьте спокойны, отплатит вам за это золотой монетой! Ибо и эффекты тут будут только самой последней моды, и модели машин располагать собираются полигонами числа немереного, и текстуры окажутся исключительно тем, чем надо оказаться. Еще объявятся комментаторы, и вообще, трансляция будет "закошена" под то, что фанаты овальных зрелищ привыкли видеть на экранах телевизоров. Жуя попкорн.

Но сомнительно, что произведение Papyrus окажется побитым.





Moto-X

Жанр	Мотогонки
Издатель	Konami
Жанр	Konami
Срок выхода	Осень 2002 года

В не столь отдаленном будущем население планеты Земля вдруг увлеклось кровопролитными и беспощадными войнами. В результате чего чуть позже наша зеленая планета превратилась в некое подобие хаоса, с разрушенными городами, изгаженной атмосферой и озлобленным населением, которому, надо думать, уже наскучило казавшее до этого забавным увлечение войнами. Но былого не вернешь. Старое сломано, и на его месте во всей своей ужасающей реальности возвелось нечто новое. Что это? Это невиданная доселе формация странников на мотоциклах, чье существование в сознании дизайнеров из упомянутой уже сегодня компании Konami, обеспечивает сюжет для новой игры под лаконичным названием Moto-X.

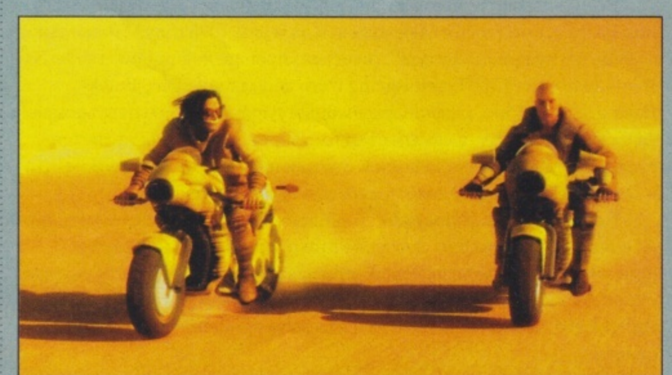
Странники скитаются по земле на продвинутых кроссовых мотоциклах, в поисках, пищи, денег, золота, женщин и топлива. То есть самых настоящих вечных ценностей, которые не смогли уничтожить даже кровопролитные войны. Машины у них, мало того, что очень мощные, так еще и закованы в броню, дабы огнестрельные атаки неприятелей были успешно отбиты.

Игроку на выбор предоставят шесть различных персонажей. Каждый байкер – это не только уникальная личность, но и своеобразный мотоцикл с особенным оружием. Чтобы выжить в соревнованиях с себе подобными, игроку предстоит одолеть непростой путь через несколько игровых районов: от разрушенных бомбежкой городов до раскаленных солнцем пустынь.

Если попытаться найти игре аналог, то на ум придет разве что старинный Road Rash, где разнузданные американские байкеры молотили друг другу по спинам цепями на широких американских хайвэях. Однако это параллель грубовата, так как на данный момент времени четко не понятно, как будет построен игровой процесс Moto-X. Будут ли это простые гонки, сдобренные линейным сюжетом, или же нам предложат что-то более интересное.

Однако в любом случае готовится очень необычный игровой продукт. Посмотрим, что там получится у товарищей из Konami. Сегодня мы их очень много хвалили.





1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru






МОНСТРОГРАД







В дремучих заболоченных лесах среди увенчанных снежными шапками горных кряжей находятся четыре маленьких посёлка, вместе известные под именем Монстроград. Раз в четыре года в этом забытом богом месте разгораются нешуточные страсти: четыре политика — Дракула, Франкенштейн, Квазимодо и Мутант Металуна — рвутся к власти над доверчивыми монстроградцами и ничем не гнушаются в своей борьбе за кресло мэра Монстрограда.

Теперь и Вам предстоит принять участие в самой необычной предвыборной гонке! Вам придется применить все ваше коварство и хитрость, а также магические способности, чтобы обойти соперников и достичь заветной цели.

- ✔ полностью трехмерная стратегия в реальном времени/симулятор выборов
- ✔ 32 миссии , объединенные в 4 кампании
- ✔ 12 монстров, обладающих различными характеристиками и талантами
- ✔ оригинальный юмор
- ✔ полный перевод на русский язык, профессиональный звук


















Владимир Чаплыгин

Madden NFL 2003

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Жанр	Tiburon/EA Sports
Срок выхода	Осень 2002 года

Руководители EA Sports никогда не стеснялись говорить, что самым приоритетным проектом для них является очередной эпизод нескончаемого сериала под названием Madden NFL. Из года в год на создание американского футбола разработчики затрачивали большую часть своих сил. Сначала программисты ваяли новый движок или совершенствовали прошлогоднее графическое ядро, потом заносили в базу данных уникальную информацию по каждому спортсмену, после чего до блеска оттачивали геймплей. Грубых статистических ошибок, вроде тех, что были в FIFA Football (помните игроков с фамилиями №1-№11 в сборной Андорры?) местная публика в этом плане не прощает даже малейшего просчета. Поэтому разработчики после релиза с промежутком в один-два месяца выкладывают на сайт игры свежие патчи, после установки которых проект целиком и полностью начинает соответствовать текущему положению дел на трансферном рынке футболистов.

В этом году EA Sports передали права на создание самого главного спортивного симулятора в США компании Tiburon. Новые люди – это, прежде всего, свежий взгляд на вещи. В отличие от предыдущих частей, Madden NFL 2003 разрабатывается практически с нуля. Свежеиспеченный движок теперь выдает на экран монитора как минимум 32-битную картинку с разрешением 800 на 600 точек, и никаких допотопных 640x480. Будут усовершенствованы технологии, отвечающие за внешний вид, движения и мимику футболистов. Изменения коснутся и звукового сопровождения: роль комментаторов в этом году отведена звездам телеэкрана Аллу Мичелсу и Милиссе Старк, а игроку позволят импортировать в игру свою любимую музыку формата mp3.

Без внимания не останется управление и, конечно же, геймплей: повысится скорость виртуальной трансляции, появится богатый на всевозможные упражнения режим тренировки со встроенными мини-соревнованиями, защитники при отборе мяча теперь станут действовать более агрессивно, значительно увеличится количество тренерских обязанностей, плюс еще добрый десяток легких нововведений.

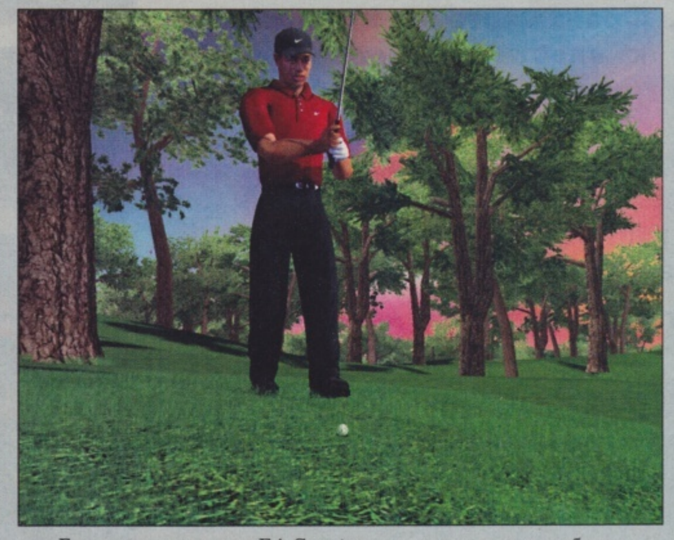
Стоит отметить тот факт, что на этот раз Madden NFL 2003, в первую очередь, ориентирован на персональный компьютер, в результате чего дата релиза сместилась на один месяц вперед – на сентябрь, а приставочная версия появится на полках магазинов в октябре.





Tiger Woods PGA Tour 2003

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Жанр	Headgate Studios/EA Sports
Срок выхода	Осень 2002 года



Год назад компания EA Sports доверила вести разработку Tiger Woods PGA Tour 2002 независимой фирме Headgate Studios и не прогадала. Матерые разработчики симуляторов гольфа, используя свой собственный опыт и возможности EA Sports, создали лучший симулятор гольфа.

Headgate Studios нельзя останавливаться на месте, иначе дышащий в спину конкурент Links 2003 в мгновение ока обставит почивающих на лаврах бездельников. Впрочем, такого не случится по следующим причинам... Во-первых, реализм игры поднимется вверх еще на одну ступеньку. Траекторию медленно катящегося по ярко-зеленой лужайке мячика будут просчитывать около десятка сложных формул, состоящих из нескольких компонентов: тип клюшки, сила и способ удара, преодоленная до этого дистанция, остаточная инерция, высота и даже сорт травы. Разумеется, в тот момент, когда после мощного дальнего удара мячик по навесной траектории буквально разрывает воздух, к делу подключится еще с полдюжины отнюдь не простых вычислений.

Во-вторых, усовершенствованный движок будет трудиться не только на ниве почти магических математических операций, но и постарается представить монотонный игровой процесс в самом лучшем свете и ракурсе. Тут вам и новые трехмерные лужайки, и свеженькие погодные эффекты (например, отвратительная видимость, если солнце слепит ваши глаза), и целый ряд иных новомодных графических фич.

В-третьих, в Tiger Woods PGA Tour 2003 расширят количество проводимых соревнований в рамках игровых режимов и увеличат численность доступных геймеру ведущих мировых гольфистов. Наконец, комментаторские кресла, как и год назад, займут Дэвид Фиерти и Билл Макати. Так что сильно волноваться за успех совместного творения Headgate Studios и EA Sports, думаю, не стоит.

Glide Face

Экспорт

Владимир Чаплыгин

...“Экспортом” обозвал,
этикетку на аглицкий перевел
да на выставку в Брюссель повез.
Признали супостаты, оценили!

Отрывок из рассказа об очередных приключениях лучшего друга Альберта Ивановича Эйнштейна

Издатель	New Media Generation http://www.nmg.ru
Разработчик	New Media Generation http://www.nmg.ru
Жанр	Гонки на катерах
Дата выхода	Не известна
Сайт игры	http://www.nmg.ru/product.asp?lang=en&design=&id={DFEE372A-37A1-4C4E-9D1A-4253983919FD}
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2698.html
Смотри на диске	скриншоты

Скачанный с бескрайних просторов сети интернет файл “glideface.rar” ничем особенным не выделялся. Подумаешь, очередная попытка безымянных разработчиков добиться успеха в пока что мало популярном жанре гонок на спортивных катерах. Игровая индустрия знал много примеров, когда блестящие находки утопали в море различных недоработок. Однако этот случай оказался особым. Оказывается, за именем Glide Face замаскирован в меру реалистичный продукт с великолепной графикой, но пока что несколько сыроватым геймплеем.



После преодоления первых метров гонки у меня на секунду сложилось впечатление, что мои глаза научились говорить: “Ух, ты! Здорово! Интересно, кто сумел создать такие волны?”. Так, надо залезть в прилагающийся к демке пресс-релиз и все хорошенько изучить... Да это же русские разработчики! Оказывается, отечественная компания New Media Generation представила на суд западной публики прототип своей игры GlideFace. Обидно, конечно, что демка в первую очередь предназначена для западной прессы, и российские игровые журналисты о детище москвичей не знали ни сном, ни духом... Впрочем, это тема для отдельного разговора.

Что есть и что будет

Пока доступен всего один вид состязаний - Quick Race. В полной версии появятся еще семь режимов. Knockout tournament - проходящие в несколько этапов гонки на выбывание. Tournament – классическая битва за призовые места. В Steeplechase придется преодолевать множество затрудняющих путь препятствий. Leader напоминает догонялки, а режим Tag чем-то походит на дворовую забаву “сифа”, только в нашем случае жертва столкновения автоматически становится “водой”, и никаких “чур, я в домике!”. Talisman capture является точной копией киберспортивного Capture the flag. Наконец, в командной игре Boatball вы должны вкатить в ворота соперника на один шар больше, чем он в ваши.



Как видите, вариантов времяпрепровождения будет предостаточно. Тут вам и абсолютно аркадные забавы, и соревнования, заслуживающие неплохой симуляции окружающего мира.

Разные весовые категории

Игровой процесс Glide Face ни в коем случае нельзя сопоставлять с London Thames Racer или Miami Powerboat Racer. По сравнению с этой парочкой, российский проект смотрится как элитный симулятор, который не позволяет себе даже неправдоподобно длинных прыжков с деревянных трамплинов. Я уже не заикаюсь о ракетах и прочих “фазерах-мазерах”, при помощи которых виртуальные



гонщики имели обыкновение выяснять между собой отношения. Хотя говорить о реалистичности всего и вся тоже не следует. Например, удар носом о мощные заграждения на скорости 120 километров в час сказывается на поведении вашего плавучего средства лишь минимально: катер на долю секунды зависает в воздухе, после чего без малейших следов столкновения на обшивке аккуратно приземляется на водную гладь.

Или еще один трюк. На пути расставлены так называемые трамплины, при помощи которых можно демонстрировать всю свою молодецкую удаль и умение маневрировать рулем во время свободного полета. В результате такого финта лодка погружается в воду примерно на две трети, переворачивается на бок и спустя мгновение возвращается в состояние полной боевой готовности. В обоих случаях на лицо определенные недоработки. Надеюсь, до релиза программисты доведут до ума и систему повреждений, и поведение катеров на трассе.

Коронный номер

Главным козырем игры является современная графика. Вы не представляете, как великолепно смотрятся моменты, когда винт вашего катера разрезает спокойную реку, оставляя за собой метры бело-голубой пены. К сожалению, статичные скриншоты не могут передать всей обворожительности подобных сцен, происходящих в динамике.

Однако вода-водой, а движок Glide Face следует похвалить и за красоту фоновых пейзажей. Одноэтажные деревенские домики удачно сочетаются с вечнозелеными елями и золотистой кроной лиственных деревьев, а также идеально смотрятся на фоне слегка замутненной реки и заснеженных горных вершин, сливающихся с нахмурившимся небом.

Среди минимальных системных требований фигурирует Pentium III-600, 64 Mb оперативной памяти и видеокарта о 32 мегабайтах поколения GeForce 2. В роли рекомендуемой конфигурации выступает процессор, мощностью более гигагерца, 128 “метров оперативки” и третий GeForce. Вероятно, к первой половине 2003 года подавляющее число геймеров приобретет себе вышеперечисленное “железо”. Ориентировочно, именно в это время состоится мировой релиз первой российской игры столь редкого жанра.



Bethesda™ SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company



Вождь Быстрая Нога

Манчкины за рулем

Издатель	EA Games http://www.ea.com
Разработчик	EA http://www.ea.com
Жанр	Онлайновый автосимулятор
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D, 28800 modem
Рекомендуется	Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D, 57600 modem
Сайт игры	http://mco.ea.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game763.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Прошел месяц, за это время Reckless D. передал эстафету другому персонажу, носящему неоднозначное имя ОТМОРОЗОК. Во-первых, Reckless D. был в некотором смысле "обкаткой": с его помощью изучалась экономическая модель Motor City Online, шел поиск наиболее оптимальных вариантов постройки хот-родов. Главной же причиной смены персонажа являлся поиск соотечественников, увы, таковых на Crossroads Atlantic, самом "оживленном" сервере, не оказалось.

Заодно поменялось и отношение к игре: со временем обнаружились откровенно провальные моменты, однажды даже появилось желание покинуть Motor City Online. Вещь получилась, скажем так, неоднозначной: кому-то она покажется откровенно скучной, но если пересилить себя и отбросить скепсис, игра сможет вас приятно удивить. Впрочем, обо всем по порядку.

Self made

Появляется ваш персонаж с небольшой суммой наличности, которой хватит не только на одну из предложенных машин, но и для небольшого апгрейда, после чего мотор вполне сможет выдать нагора порядка четырехсот лошадиных сил. С самого начала появляется ощущение, что EA прямо-таки выписывает реверансы продукции General Motors, а конкретно Chevrolet: среди предлагаемой тройки явно доминирует '57 Bel Air, которая является чем угодно, только не спортивной машиной. Разница в весе между Bel Air и машиной марки Ford составляет всего пятьдесят фунтов, вот только при одинаковой "фаршировке" ездят они по-разному. Ну да ладно, полноценный разнос EA устроим немного позже, а пока поговорим о другом.

Помните, как в прошлый раз я говорил о том, что лучшим способом "прокачки" является режим Open Trials? Так вот, забудьте об этом, ибо первый же выезд новенького Bel Air, который я решил совершить в "общем" режиме Circuit Racing, перевернул все с ног на голову. Оказалось, что моя машина не только укладывается в заданное время, но и приходит с двадцати-тридцатисекундным превышением "планки". Самое же главное, что за пройденную гонку здесь платят как минимум $1100, а не те жалкие пятьсот баксов, что в Open Trials. В то время как остальные старались пораньше избавиться от Bel Air и взять чего-нибудь класса Muscle, моя желтая бестия продолжала исправно приносить деньги и не менее стабильно нервировать соперников своей скоростью (к восьмому уровню внутри моего рыдвана томился Chevrolet BigBlock 427). Соперники не стеснялись в выражениях, но ничего не могли поделать, Bel Air с номерным знаком "ТОРМОЗ" в большинстве случаев проигрывал лишь 57' Corvette и '65 Mustang. И все же к одиннадцатому уровню это стало немного надоедать, да и наличности уже было порядка ста тысяч, пришло время купить новую машину. С этой я направился куда? Куда? В магазин?! Пирожок на полку! А направил я свои стопы на аукцион.

Барыги онлайн

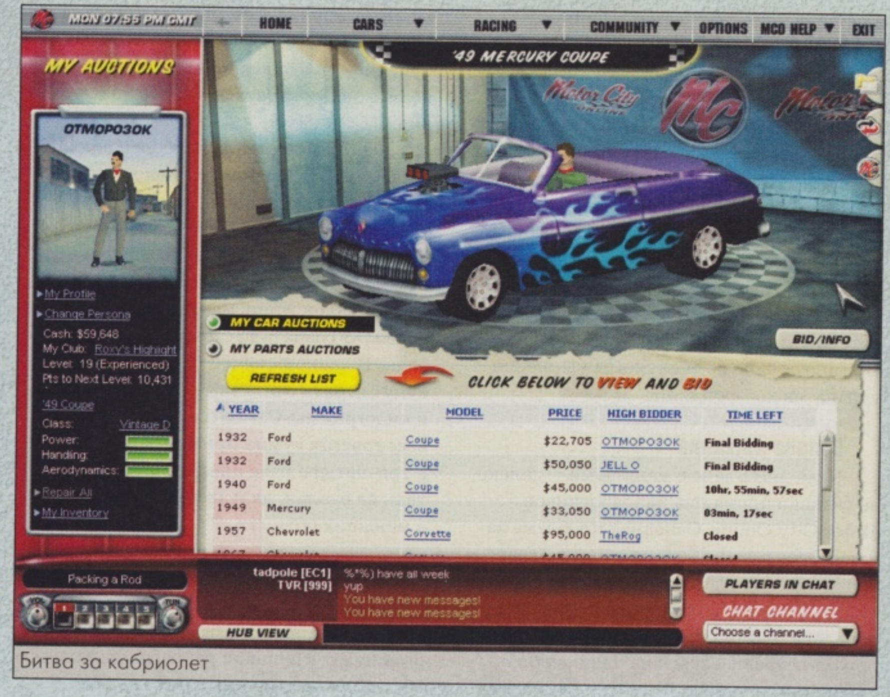
Разработчики Motor City Online наверняка предполагали, что основные сражения будут проходить на трассах. Дудки, самые кровопролитные битвы происходят на аукционах, нервные клетки тут изводятся намного быстрее, чем в гонках. Шутка ли, в "игровом" секторе (сектор аукциона, где игроки выставляют на продажу свои машины) находится в среднем более шестисот машин, некоторые из них в магазинах вы не встретите. Вообще-то, при покупке машины в магазине теряется примерно половина ее стоимости, вот только на аукционе ее можно продать на двадцать процентов дороже, а то и больше. Основная борьба за выставляемый лот начинается примерно за два часа до окончания торгов, за это время изначально запрашиваемая сумма может удвоиться. Азарт игроков, бьющихся за заветную машину, может привести к тому, что конечная цена ужаснет победителя.

Первую свою машину мне удалось приобрести лишь с седьмой попытки: каждый раз какой-нибудь ненормальный давал сверх начальной суммы тысяч двадцать, а потом я уже со злорадной ухмылкой добавлял еще двадцатник. Так вот, эти наивные чукотские юноши добавляли еще тысяч десять, в результате какой-нибудь рыдван вроде '70 El Camino уходил не за пятьдесят, а за сто тысяч зеленых, мне оставалось лишь вспоминать соперника и еще какую-то мать да тешить себя мыслью, что проиграл, в конечном счете, он. Самое смешное, что El



А кто поедет на Corvette, получит по наглой рыжей морде


Вот это уже не стыдно назвать хот-родом



Битва за кабриолет

Camino, который мне в конечном итоге достался за сорок пять тысяч, до этого у меня же перехватили за сотню. Машинка, правда, оказалась так себе, гонок через двадцать она снова попала на аукцион. И что вы думаете, ее купили за семьдесят пять тысяч, и снова была битва.

Азарт некоторых игроков доходит буквально до идиотизма, остается лишь поиздеваться над их алчностью. На День Независимости щедрые разработчики подарили всем пользователям по кузову '67 Chevrolet Camaro, размалеванному в цвета американского флага, в комплект входили и еще и две пары звездно-полосатых колесных дисков. Примерно треть игроков "нарастило" кузов деталями и начало гоняться на новеньких Camaro, примерно столько же их продала, остальные выставили подарки на аукцион. Нетрудно догадаться, что количество этих самых кузовов, выставленных на продажу, исчисляется сотнями, цена на них колеблется в районе тридцати тысяч долларов, тем не менее, нашелся умник, который решил купить именно тот лот, который я застолбил за собой. Как раз в то время я начал неплохо зарабатывать, (каждые пять-семь минут мой бюджет пополнялся примерно на пять тысяч), так что в голове появилась идея наказать хама. Так вот, каждые десять минут я поднимал ставку на пять тысяч, а этот ненормальный, которому азарт вскружил голову, естественно, предлагал большую сумму. В конце концов, когда цена за кузов поднялась до семидесяти тысяч, я отправил письмо, в котором вежливо объяснил звездно-полосатому идиоту, что только что он сам у себя... ну понятно. На следующий день я купил точно такой же кузов, правда, заплатив за него сорок пять тысяч, зато никто не мешал.

Дополнительную лепту в аукционную лихорадку вносят сами разработчики: периодически через сеть "официальных" аукционов в игре появляются автомобили с нестандартными кузовами. Чаще всего игроку предлагают кабриолеты, реже автомобили в культовых модификациях (типа '70 Mustang March 1 или Boss 428), иногда железные кони отличаются от стандартных лишь уникальной раскраской. Совсем уж редко появляются экземпляры, которые уже не стыдно назвать хот-родами, щеголяющими кузовами с пониженной крышей или "обрубленными" крыльями. Как правило, стоят эти раритеты на порядок больше стандартных машин, интерес к ним соответствующий. По мнению разработчиков, такие машины игроки будут приобретать для коллекции, вот только некоторые думают несколько иначе: эти личности скупают раритеты, а затем продают по более высокой цене. Чувствую, что вскоре и звездно-полосатый Camaro попадет в категорию раритетов, постепенное повышение цен на кузова лишнее тому подтверждение.

Между прочим...

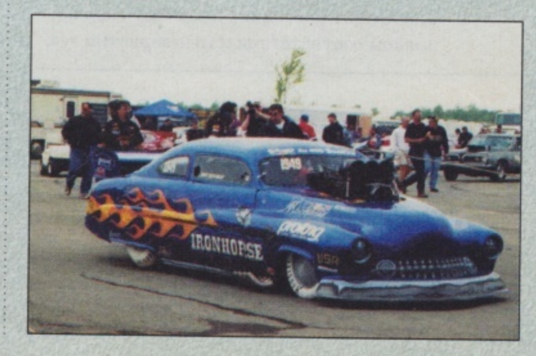
EA лихорадочно ищет причины столь низкой популярности Motor City Online, хотя одна из них находится прямо перед самым носом и ее, что характерно, в упор не замечают. Дело в том, что в игре есть неприкрытая пропаганда США, звездно-полосатые Camaro являются лишь детской шалостью. Простой пример: в то время, как обычная покраска '57 Chevrolet Bel Air стоит $200, звездно-полосатый прикид со звучным лозунгом обойдется всего в $10. И такое встречается на каждом шагу. Подобная пропаганда постепенно начинает раздражать даже человека, прохладно относящегося к политике.

Firebird Inside



Ненавижу Corvette, но хочу такой же

Самое любопытное, что все эти драки проходят, по хорошему счету, лишь за кузов, ибо "внутренности" стандартных машин стоят порядка трех-пяти тысяч, а вот для того, чтобы сделать из купленного рыдвана оружие победы, придется выложить "полтинник". Как уже говорилось, возможностей переделки уйма, одних только блоков цилиндров здесь штук сорок, над усовершенствованием конструкции можно трудиться часами, были







бы деньги. Увы, все это хозяйство, по большому счету, улетает трубу, причиной тому являются две машины, '65 Ford Mustang и '57 Chevrolet Corvette.

Несомненно, эти две модели являются эпохальными не только для американского, но для мирового автопрома, вот только то, что сотворили разработчики, не выдерживает никакой критики. С Mustang еще как-то можно справиться, ибо он не настолько отрывается от остальных моделей, но вот если на трассе появляется Corvette, победитель известен уже процентов на семьдесят. Особенно "весело" становится, когда на этом самом Corvette установлен не компрессор, а нитроускоритель, с такой штукой отрыв может составлять более шести секунд на круге. Corvette ненавидят все, но вместе с тем каждый мечтает заполучить эту машину, именно поэтому самые ожесточенные баталии на аукционе идут именно за нее. Самое смешное, что в игре есть как минимум две сравнимые по характеристикам машины, речь идет о Shelby Cobra и '62 Chevrolet Corvette Sting Ray. Проблема в том, что разработчики сделали доступными эти выдающиеся автомобили лишь в режиме Sponsor Cars (гонки на машинах спонсоров). Что в результате получилось? Правильно, полнейший дисбаланс, для онлайновой игры это почти что приговор.

А вот теперь настал черед обещанной в начале статьи ругани. В описании Motor City Online постоянно делается упор на полном соответствии характеристик тех или иных комплектующих. Извините, но это неприкрытая ложь, достаточно вспомнить все тот же Corvette. Я могу поверить во многое, но в то, что модель 1957 года способна обставить одинаковый по весу и куда более управляемый '70 Mustang... Я уже не говорю о '70 Mustang Boss или March1, '67 Chevrolet Camaro SS и '70 Plymouth Hemi Cuda, эти модели изначально были гоночными. Те же несоответствия с двигателями, и опять в пользу Chevrolet. Вот уж не знаю, кому хотела угодить EA, только своими действиями она явно не заслужила уважения у фанатов хот-роддинга.



Второе дыхание

Увы, дисбаланс с машинами – далеко не главная промашка разработчиков Motor City Online. Основная проблема заключается в том, что большинство трасс в игре явно не удались, по крайней мере, так кажется на первый взгляд. Вместо довольно прямых участков игрокам предложили соревноваться на узких серпантинах, где и Porsche будет себя чувствовать не слишком-то комфортно. Результат? Подавляющее число игроков нарезает круги на одной-единственной трассе (той самой, что по конфигурации очень похожа на Дайтону). Разумеется, в один прекрасный момент это человеку надоедает, после чего он уходит. Навсегда. Как правило, наступает этот момент в районе пятнадцатого уровня, когда манчкинский Corvette уже нафарширован под завязку и вроде нет никакого стимула двигаться дальше.

Достигнув пятнадцатого уровня, я тоже поддался общей хандре, собрался завязать с Motor City Online, но для чистоты эксперимента решил опробовать "открывшиеся" трассы. Вот тут-то и выяснилось, что те, кто однообразно ездил по овалу, не видели и трети игры. Те трассы, которые казались слишком сложными, были всего лишь "заточенными" под определенный класс машин. А вот здесь начинается самое интересное: каждая из категорий жестко ограничивается определенным соотношением мощности к весу, превышение этих параметров означает автоматический переход в более высокую лигу, что одновременно лишает вас возможности кататься на льготных условиях.

Необходимо найти наиболее подходящую машину, скажем, слишком легкая не позволит установить мощный двигатель, а тяжелая доставит немало хлопот при прохождении виражей. Автомобиль в Motor City Online состоит примерно из сорока узлов, лишь мастерская подгонка позволит создать настоящее оружие победы. В данном случае решающую роль будут играть считанные лошадиные силы и килограммы. Самое же главное, на новых трассах сумма призовых превышает в три-четыре раза аналогичных показатель на овалах, да и экспа капает не в меньших объемах.

Право на существование

В общем-то, Motor City Online удалась, но для того, чтобы игра стала по-настоящему успешной, разработчикам необходимо внести целый ряд серьезных изменений в геймплей, в частности, повысить интерес к остальным трассам. Основная проблема заключается в том, что большинству новичков, а именно они составляют основной контингент, игра кажется скучной, в результате они проводят в ней не более месяца. Нетрудно догадаться, что EA в данном случае несет немалые убытки и практикуемая система "привел друга – получил машину" здесь не поможет. Одним словом, работы непочатый край.



Автобоулинг

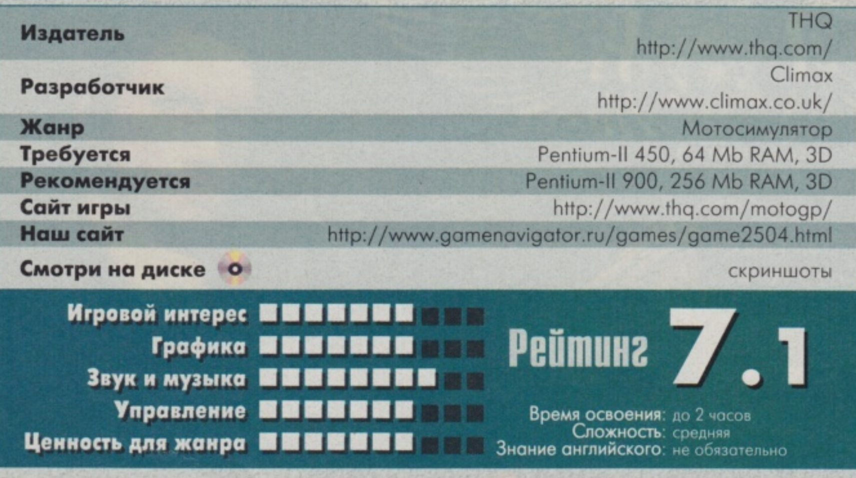



NEW WORLD ORDER
New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.
Неуловимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.
Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».
"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.
3
DECAY
AVENUE
P3i
PROJECT THREE
INTERACTIVE
TERMITE
REVOLT
development company
GAMES
Русс бит-М
ПРОЕКТ МУЛЬТИМЕДИА
©2002 «Руссобит-М». ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано TERMITE GAMES AB.
Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель "Руссобит Паблишинг"
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Moto GP

Леонтий Тютелев

Симулятор с приставки?



Издатель	THQ http://www.thq.com/
Разработчик	Climax http://www.climax.co.uk/
Жанр	Мотосимулятор
Требуется	Pentium-II 450, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 900, 256 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.thq.com/motogp/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2504.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.1

Время освоения: до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Вообще, довольно странно встречать портированный с приставки (Xbox) на персональный компьютер мотосимулятор. Отношения между двумя, ведущими некое подобие холодной войны, игровыми лагерями всегда строились по иным принципам. Приставки компам — аркады, а компы приставкам — симуляторы. Нарушение негласного закона в девяноста девяти процентах случаев оборачивалось для экспериментаторов провалом. Да и, честно говоря, не могу я сейчас припомнить ни одного приставочного симулятора, который когда-либо был переведен в формат ПК.

Однако все когда-нибудь случается. Тандем компаний THQ/Climax стал в этом смысле первооткрывателем. Созданная ими приставочная игра, портированная впоследствии на ПК, является настоящим, без натяжек, симулятором. Причем симулятором довольно редким — бум на мотоциклетные игры давно прошел, а спрос, тем не менее, остался.

Снисходительность, с которой я встречал впервые запущенный сим, очень быстро сменилась удивлением, а затем и вовсе уважением. Потому как все атрибуты настоящего имитатора в Moto GP налицо: это солидный выбор реальных мотоциклов, гонщиков и трасс. Также в наличии настройки байка, многочисленные варианты заездов и даже неплохой обучающий режим игры. Однако ж, рецензия на то и рецензия, чтобы рассказать вам обо всем по порядку.



"Кажется, я что-то такое нашел..."

Удивительно, но факт

Начнем с очень грамотно построенного интерфейса нового творения. Здесь успешно уживаются зрелищность и функциональность. Для приставочного порта игра вообще уникальна. Только в самом начале она традиционно просит нажать "ентер"... для того, чтобы мгновенно превратиться в нормальное, компьютерное произведение. На заднем плане в основном меню показывают видеофрагменты реальных гонок, что сразу же навевает мысли о серьезных намерениях создателей произведения. Вообще же, в обращении проект понятен, послушен и предсказуем. Очень детально настраиваются графика, игровой контроллер и непосредственно опции геймплея. На всем этом я акцентирую внимание, повторюсь, только потому, что это приставочный порт.

Обучаемся

Для любителей аркадных развлечений игрушка приготовила целый чемпионат. Настраивать здесь ничего не надо — выбрали понравившийся по расцветке или характеристикам супербайк и сразу же попали в самую гущу событий, минуя квалификацию и тренировку.

Для аркадного первенства игра предлагает несколько упрощенную физическую модель. Рулится машина весьма предсказуемо и просто, а использовать все клавиши управления не надо. Да и оппоненты в своих действиях неизобретательны и предпочитают исключительно агрессивный и немного бездумный стиль. Для управления байком достаточно четырех привычных стрелок. И еще одно небольшое уточнение. Если вы задумали использовать аркадный режим в качестве подготовки к основному чемпионату, то совершили тем самым большую ошибку. Для того чтобы познать все премудрости управления такими монстрами, как супербайки мирового первенства, надобно без промедления отправляться в режим Training.

Перед тем, как приступить к занятиям, вам необходимо будет создать своего пилота, выбрать ему понравившийся комбинезон и мотоцикл (еще один нехарактерный факт — доступны все байки сразу) и раскрасить получившуюся парочку в любимые цвета. Затем вам дадут десять рейтинговых баллов, которые нужно распределить по базовым характеристикам пилота. После этого начнется обучение.

В "школе" преподают несколько основных дисциплин, которые научат пилота правильно поворачивать, используя не только руль, но и массу тела гонщика, оттормаживаться, исполнять ряд специфических гоночных приемов с помощью гра-





Девочки тут тоже присутствуют. Правда, не такие ладные, как в F1 2002


Сузука с колесом обозрения



Деревья в игре выполнены безукоризненно

мотного распределения тормозного усилия на колесах мотоцикла. На каждый параметр отводится по пять упражнений, за исполнение каждого дают дополнительные рейтинговые баллы. Получается что-то вроде прокачки персонажа в РПГ. Баллы в итоге точно отражают ваши способности в качестве виртуального мотогонщика. За выполненные задания игрок поощряется разработчиками проекта – выдаются ценные призы, вроде нового гоночного костюма.

К вопросу об управлении

Детальная проработка управления мотоциклистом, как и многое в этой игре, приятно порадовала. Помимо четырех обычных действий (газ, тормоз обеими колесами и повороты), игрушка, как лучшие мотосимуляторы, позволяет вам управлять положением пилота в седле мотоцикла, соответствующим образом изменяя поведение байка на дороге, а также предоставляет возможность самостоятельно распределять тормозное усилие между передним и задним колесом машины, что также крайне необходимо для более эффективного прохождения виражей. Итого – задействовано десять клавиш, включая переключение передач. Сначала кажется, что много, однако чуть позже понимаешь – в самый раз. Управление понятное и сбалансированное. Даже при использовании клавиатуры никаких затруднений не возникает. К тому же, все легко перенастраивается перед запуском игры.

Вид от первого лица. Для тех, кто не страдает морской болезнью


Основное первенство является настоящим вызовом поклоннику симуляторов, ибо победы даются здесь ох как непросто. Во-первых, требуется полное взаимопонимание со своим гонщиком (читай, использование всех возможностей управления). Во-вторых, умнее ведут себя виртуальные пилоты – в их действиях наблюдается расчетливость и профессионализм. В третьих, изменяемые погодные условия всегда готовы внести элемент неожиданности в происходящее на трассе. В общем, по оценке всех качеств Moto GP в совокупности получается, что перед нами весьма и весьма достойный симулятор.

Xbox, говорите...

Все знают, что такое Xbox? Ага, продвинутая игровая система от самого Билла Гейтса. Графические возможности этой платформы очень широки. Предельно детализированные текстуры, высокополигональные модели, огромное количество визуальных спецэффектов. Наверняка, на приставке Moto GP выглядел несколько иначе, нежели на компьютере. Однако следует признать, что даже после портирования игрушка смотрится вполне злободневно. Самое большое количество претензий вызывают разве что модели мотоциклов – даже прошлогоднее творение EA Sports на тему мирового мотопервенства смотрелось в данном аспекте убедительнее. Но во всем остальном – полная реабилитация за грубоватые модели байков. Реальные трассы узнаются сразу же, будь то Ле-Ман или Сузука. Получается так благодаря отменной детализации задних планов. Отбойники, гравий, трибуны, рекламные щиты, разнообразные конструкции – всего этого в игре хватает. Текстурирование поверхностей нареканий также не вызывает – если выставлен максимальный уровень графической детализации, графика смотрится превосходно. На уровне выполнены и визуальные эффекты, вроде дождя, пыли, дыма и света.

А что звук? И он не подкачал. Хорошая музыка плюс грамотные спецэффекты. Все, как в лучших домах.

И вывод? Он просто напрашивается! В то время, когда наши собственные компьютерные разработчики вдруг все разом отказались от выпуска полноценных мотосимуляторов, на их место пришли люди с приставочной игрой и не ударили в грязь лицом, продемонстрировав классный симулятор. Moto GP относится к разряду игр, которые можно смело рекомендовать всем, не боясь ошибиться.

Между прочим...

В игру позволительно внедрить свой собственный саундтрек. Вся музыка хранится в формате Ogg Vorbis, который очень похож на MP3 и WMA, но при этом абсолютно бесплатен. Для того чтобы перекинуть любимые композиции в указанный формат, требуется сбегать по ссылкам: http://www.vorbis.com/download_win.psp и http://www.vorbis.com/software.psp?pid=2, и скачать там необходимые утилиты. После этого полученные файлы надо разместить в игровой директории soundtracks, объединив их в своей собственной директории, например, my_music. Затем, запустив игру, в опциях саундтрека выберите свое название (my_music) и наслаждайтесь любимыми мелодиями на протяжении всей гонки.

"I can fly-y-y-y, my friends!.."




"...The show must go on!!!"

Crazy Taxi

Reckless Driver

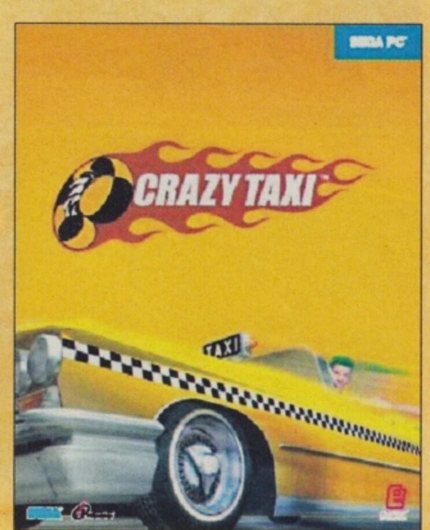
Вася-космонавт!

Издатель	Empire Interactive http://www.empire.co.uk
Разработчик	SEGA http://www.sega.com
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 933, 256 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.empireinteractive.com/products/EldisplayProducts.asp?prod=21
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2748.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Управление	■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□

Рейтинг 6.1

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Такое возможно только на приставках. Максимум тупости при полнейшей простоте и очевидности, но какое колоссальное удовольствие от геймплея! Сия фраза дает исчерпывающее представление о рассматриваемом сегодня пришельце с помирающей (или уже мертвой – кому как) приставки Dreamcast.

Crazy Taxi оправдывает свое безумное название на 150, нет, 210 процентов! И даже несмотря на то, что оригинальная версия игры появилась в консольном миру более двух лет назад, всей прелести тупого геймплея это ничуть не умаляет.

Crazy Taxi можно отнести к разряду вечных игр. Таких, как Mortal Combat, Midtown Madness, Carmageddon, "Тетрис", в конце-концов. И я безумно рад тому, что игруха сия наконец-то вышла и в ПК-версии.

Ибо играть в нее положено всем и каждому.

Классический дебилизм

Суть проста как шпала. И ее я непременно опишу.

В самом начале нам предстоит сделать весьма сложный выбор между четырьмя кардинально отличающимися друг от друга персонажами. Это – негр, девка, молодой чувак и знойный латинос. У каждого, как и положено, своя лихая желтая "тачка" оригинального дизайна и особенной управляемости. После того, как выбор осуществлен, можно начинать грандиозное действо в неком прообразе такого известного своими "летучими" улицами города, как Сан-Франциско. Итак, в путь, на заработок наличности и продвижение своего альтер-эго из трех букв (не то, что вы подумали, противные, – это просто во всех приставочных играх имена игроков состоят строго из трех букв, так как мозг приставочника не должен быть перегружен всякими-там операциями со сложным алфавитом!) по местной таблице почета! Вперед.

Вообще, мне очень интересно было бы познакомиться с создателем этого без преувеличения гениального произведения. Человек, наверное, из тех, что в детстве баловались стальными кубами и высокими подоконниками, а юность проводили в зале игровых автоматов (там, знаете ли, очень шумно – влияние на психику большое оказывается). Ибо построение геймплея попросту отмороженное! Я восхищаюсь тем, что порядка десяти режимов игры посвящены одному и тому же процессу. Мы усаживаемся в машину, подкатываем к ближайшему клиенту (которых много, и все заметны – обведены эдакими гигантскими кругами радиусом метров в десять – не промахнешься, приставочник!), забираем оного, и в течение максимально короткого времени доставляем в пункт назначения (виден он за версту, не меньше). Все. Но сколько радости!

В ритме бредового города

К слову, весь город живет в ритме такси. Такси рулят мегаполисом. Такси боятся и уважают все, и никто сознательно не препятствует движению этих желтых бестий. Клиенты, казалось бы, должны поседеть и умереть от страха за свои жизни, но нет, они знают, на что пошли. Они встают, размахивают руками после проведения особенно удачных зигзагов по трассе, "башляют" дополнительные доллары за "смертельные номера", очень активно выступают в качестве штурманов, если мы вдруг поехали не той дорогой. А по прибытию на место, чуть ли не слезно благодарят отважного водилу, который доставил их вовремя! А если вдруг мы не успеем, то осерчавший пассажир на полном ходу, пробормотав что-то пакостное, покинет наш автомобиль, исполнив эффектный прыжок отчаяния. Ну не ради этого ли стоит жить?

Конечно, у игры много недостатков. Например, нет полиции, нет конкурентов и мотивация на выступления только одна. Как уже говорилось, это деньги и рекорды. Однако не стоит забывать, что перед нами первая часть игры, и такого рода геймплей вам не предложит больше ни один современный проект.

По части графики претензий будет больше. Хорошо получились только персонажи и их автомобили. Все остальное выполнено на среднем уровне. Город невыразителен, текстуры размыты, а машины трафика напоминают картонные ящики, наспех раскрашенные гуашью. Но стоит придавать педальку акселератора, как все это сливается в пеструю картинку, и уже нет времени выискивать какие-то недостатки. Звук? Панки-хой! Это о музыке. Рев мотора, постоянные переговоры водителя и пассажира, гудки машин на встречной полосе и истошный визг разбегающихся прохожих. А что еще надо?

Ну, а в качестве завершения немного об управлении. Выяснилось, что оно не столь топорно, как кажется. Наведайтесь в единственный оригинальный игровой режим Crazy Box и узнайте, что комбо – удел не только файтингов, но и аркадных гонок. Поянонски.



Пешеходам тут палец в рот не клади – гляди, как из авто выскакивают!



Шикарная автомобилина, нечего сказать

Reckless Driver

Фриц не оплошал!

Издатель	JoWood Production http://www.jowood.com/
Разработчик	Paraworld http://www.paraworld.com/
Жанр	Симулятор картинга
Требуется	Pentium-II 450, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 650, 256 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.msracingworld.com/MSOW2002.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2569.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.9

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Имя опытного и раскрученного спортсмена эксплуатировать одно удовольствие – факт бесспорный. Но далеко не у каждого разработчика получается сделать это толково. Много ли припомните по-настоящему классных симуляторов, в названии которых красовалось имя известной в тех или иных кругах личности? Возможно, это как-то расхолаживает разработчиков – дескать, какой-никакой, а успех обеспечен. А быть может, дело совсем в другом? Создатели игр попадаются именитым спортсменам унылые и неправильные. Одни только EA Sports верой и правдой отстаивают свое доброе имя.

Признаться, диск с игрой про картинг от Михаэля Шумахера особого всплеска эмоций не вызвал. Недавний виртуальный позор команды Williams был еще свеж в памяти, и встретить очередной именной "отстой" казалось делом обычным. Однако издатель! JoWood. Знакомое название?

А как же! Совсем недавно прогремела на половину земного шара такая игра, как Rally Trophy. Дело рук JoWood, между прочим. И вот очередной эксперимент на ниве автосимуляторов. Совместно с разработчиками из Paraworld и самим Михаэлем Шумахером (оказывается, немец контролировал создание произведения) был создан лучший на сегодняшний день имитатор картинга под длинным, но совсем несложным названием Michael Schumacher Racing World Kart 2002.

На старте все гонщики начинают проводить хитрые тактические приемы

Между прочим...

Михаэль Шумахер по профессии – гонщик. Гонит очень хорошо. Эта уникальная способность позволила ему стать чемпионом Германии и Европы по картингу в 1987 году, а затем и вообще урвать корону чемпиона мира в гонках Формулы-1 (вот там самые гонщики!) в 1994, 1995, 2000, 2001 и уже, как сообщает телевизор, 2002 годах. Гонит Михаэль в "Феррари". Такое вот полезное "между прочим"...

Отрендеренный

Картинг – вид спорта маленький и простой. Вот и игры на эту тему также получаются достаточно компактными и нехитрыми. Не стал исключением и рассматриваемый сегодня проект...

Отделана игра очень хорошо. Интерфейс анимирован, дизайн менюшек – что надо, а из стартового ролика на нас по-отечески добро, понимающе и мудро (это все одновременно) смотрит отрендеренный Шумахер. И так страшно от этой отрендеренности становится, что аж жуть. Не Шумахер, а восковое чучело какое-то. И поделом! Однако ж, разработчикам предупреждение – не надо так с кумирами, ибо поклонники могут не понять.

На выбор представлено три класса картингов. Закрыто два из них, а свободен для неограниченного доступа лишь самый несложный. Надо набрать на трех трассах ровно двадцать четыре очка (двадцать пять наберете – все очки сгорают... шутка), для того чтобы "оседлать" новый уровень сложности.

Повороты и только они

Предшествует заезду квалификация, отношение к которой двойственное. С одной стороны – на некоторых трассах ее лучше не проходить, так как парой рискованных обгонов можно лихо заткнуть за пояс далеко не глупых виртуальных гонщиков, сэкономив на загрузке и выгрузке этой самой квалификации минуты три. А с другой – есть такие треки, очень, знаете ли, тесные, где обгоны даются с превеликим трудом, а оппоненты (о них разговор отдельный будет) мало того, что нагло отстаивают свою траекторию, так иногда и вообще откровенно захлопывают калитку в стиле сами знаете кого. Поэтому к вам понимание придет с опытом. Где надо, а где – не надо.

Дизайн трасс можно смело назвать удачным. Те, которые indoor способны порадовать очень лихой конфигурацией трека, где слепой поворот сменяется еще более слепым, а постоянные "вгорки" и "сгорки" очень неплохо мешают ориентироваться. На улице свой кайф. Во-первых, воздух свежий (как ни вращай, а в закрытых помещениях вентиляция не та, что на природе). Во-вторых, открываются чудесные виды на анимированные территории, что прилегают к трассам. Глаз радуется и отдыхает. Пальцы напрягаются зато. Но это нормально. Это же картинг. "Страна тысячи поворотов"!

Искусственный интеллект на очень хорошем уровне. Соперники не просто обгоняют, они делают это осознанно. Их действия многоходовые. Когда вы проходите поворот быстрее оппонента, и кажется, что дело в шляпе, тот внезапно в следующем вираже делает вас по внутреннему радиусу. Вообще

Хитрые и непредсказуемые закрытые трассы



же, заезд весьма динамичен. К последнему кругу еще не все потеряно, даже если вы находитесь на третьем месте. Главное – проявить изрядную выдержку. И тогда победа, при грамотном вождении, от вас никуда не уйдет.

Успех

По качеству графики игре не дотягивает до Rally Trophy – слишком уж высока установленная планка. Но в целом выглядит красиво. Недостаточное количество полигонов в трехмерных моделях компенсируется очень красивыми и аккуратно наложенными текстурами. Да и эффекты освещения получились на очень приличном уровне. Каждая трасса демонстрирует индивидуальный подход разработчиков к ее созданию, что тоже, согласитесь, совсем неплохо. Да и быстродействие у игры приличное. И системные требование не завышены. А звук удачно дополняет общую картину. Даже грубоватые электронные композиции смотрятся в динамичном геймплее вполне уместно.

Что ж, пора подводить итог всему, что было напечатано. Шумахер не оплошал и, совместно с товарищами из JoWood, выпустил действительно удачное и очень играбельное произведение. Не переусложненное, но и не примитивное. Как картинг по своей сути. Желающие могут поаплодировать.



Runaway

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот счет… Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть.

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикон-чить ,бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно.

Вас ждут головокружительные сюрпризы!
Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи.

НЕПРОСТОЕ ИСПЫТАНИЕ ДАЖЕ ДЛЯ АГЕНТА СЕКРЕТНОЙ СЛУЖБЫ...

- 3D мультипликационные персонажи
- Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах
- Программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, MIP MUSIC SYSTEM





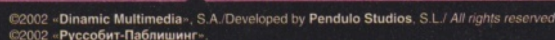


Русс бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА





REVOLT
development company
GAMES



Локализовано компанией «**Revolt Games**».
Издатель "Руссобит Паблишинг", e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка : support@russobit-m.ru , т: 212-27-90

London Racer 2

Вождь Быстрая Нога

Правильный сиквел

Издатель	Davilex http://www.davilex.nl
Разработчик	Davilex http://www.davilex.nl
Жанр	Аркадные гонки
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 450, 64 Mb RAM, 3D
Сайт игры	нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game2719.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 10 до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Компания Davilex продолжает подбираться к заветному месту лидера в области разработки аркадных автогонок. Начав с откровенного ширпотреба, голландцы раз за разом выпускали все более жизнеспособные игры. К примеру, Europe Racer, вышедшая в прошлом году, уже смотрелась середняком. Еще позже Davilex создали US Racer, который в очной ставке "порвал, как грелку", Supercar Street Challenge – раскрученное детище от Activision.

Сегодня голландцы решили вернуться туда, откуда в свое время начинали, и выпустили продолжение London Racer, махровой аркады с убогой графикой, по которой плакал каток. На этот раз получилась игра, по сравнению с которой предшественник выглядит эдаким пришельцем из каменного века.

Midtown Madness в миниатюре

На первый взгляд может показаться, что London Racer 2 является практически полной копией US Racer, с той лишь разницей, что отныне трассы проложены по улицам Лондона и Эдинбурга. Соответственно, поменялись и машины: поскольку лицензия на реальные автомобили является весьма дорогостоящим удовольствием, разработчики пустили по дорогам "шаржи", в которых любой знаток сразу же узнает Mini, Rover 75, MG и прочие знаменитости английского автопрома. Разумеется, в проекте нашлось место и лондонскому такси, а на улицах можно встретить знаменитые двухэтажные автобусы, без которых Лондон – не Лондон.

На самом же деле, Davilex не ограничились одной лишь сменой декораций. Изменения постигли физику. Да, она все еще далека до настоящих автосимуляторов, но по сравнению с US Racer управление в новой игре гораздо менее аркадное. Кроме того, разработчики отказались от вида "два сантиметра над дорогой" – он заменен камерой, стоящей на капоте. Так и до полноценного кокпита недалеко. Отныне машины трафика не убогие картонные коробки, от столкновения с ними куда больше страдает автомобиль игрока, а уж врезаться в двухэтажные автобусы категорически не советую. Полиция также стала более серьезной помехой. Помнится, в US Racer патрульные машины буквально летали от малейшего удара. Для полного счастья теперь не хватает лишь большей агрессии.



Для полного счастья не хватает лишь тучи туристов и голубей



В Taxi 3: London Edition

Вообще, London Racer 2 оказался намного серьезнее предшественника, и вместе с тем удалось сохранить веселую атмосферу. Игра еще больше отдалилась от гоночных аркад, аналогичных Need For Speed – по своей идеологии новое творение Davilex гораздо ближе к Midtown Madness.

По лондонским местам

Куда более заметны изменения, коснувшиеся графики игры. Конечно, особого увеличения количества полигонов в моделях автомобилей не наблюдается, но внешне они стали намного приятнее, чем в том же US Racer. Связано это, во-первых, с тем, что большая часть "новых" полигонов пошла на внутренности машин, во-вторых, намного приятнее выполнены спецэффекты. В целом, автомобили London Racer 2 могут поспорить с "коллегами" из GTA 3, но до нынешних графических стандартов все же не дотягивают. Вполне возможно, связано это с тем, что игра многоплатформенная – помимо PC, она выходит на PlayStation 2.

А вот с проработкой трасс все в порядке, если не сказать больше. Еще в US Racer было заметно, как разработчики стараются сделать карты более детализированными. Так вот, London Racer 2 по этому показателю явно перещеголял предшественника. Мало того, что многие локации новой игры имеют практически фотографическое сходство с реальными улицами и зданиями Лондона, так еще по своей детализации они могут дать фору многим автосимуляторам. Эта часть London Racer 2 настолько хороша, что к ней нет вообще никаких претензий, разве что фонарные столбы и телефонные будки слишком легко сбиваются.

На полступеньки выше

Davilex осталась верна своей "эволюционной" тактике, которая пока приносит голландцам лишь положительные результаты. Но скоро, вполне возможно, грянет революция: сейчас Davilex создает Knight Rider, игру, которая может "въехать" в высшую лигу, по крайней мере, первые скриншоты говорят именно об этом.

Между прочим...

Еще в US Racer разработчики отказались от обычной музыки, заменив ее, аналогично GTA 3, радиостанциями. В London Racer 2 исчезла возможность переключать радиостанции, зато продолжительность "вещания" увеличилась почти в два раза.

Владимир Чаплыгин

Альтернативный вариант

Обзор российских патчей для 2002 FIFA World Cup

9 июня 2002 года, в 15 часов 30 минут по московскому времени немецкий судья Маркус Мерк стартовым свистком объявил о начале матча Япония – Россия... Интересно, как завершилась бы эта встреча, если в роли арбитра выступал электронный судья? Как повернулись бы дальнейшие события, если бы у Владимира Бесчастных в графе "точность" числилась бы не до боли обидная "реальная" на тот момент времени единица, а "виртуальные" шесть или семь баллов? И что бы произошло, если с первых минут за сборную играл Александр Мостовой?

Спортивный симулятор 2002 FIFA World Cup позволяет переиначить футбольную историю и привести к чемпионскому званию любую из тридцати двух сборных. Однако творение EA Sports получилось не без огрехов. Чего стоят гадания разработчиков на кофейной гуще при определении идеального стартового состава подавляющего числа команд или же неправдоподобные лица футболистов Азии, Африки и Латинской Америки? Но тут на помощь приходят различные патчи, модернизирующие те или иные компоненты игры. Разумеется, нас больше всего должны интересовать российские разработки, вносящие коррективы в стан дружины Олега Ивановича Романцева.

Итак, 30 июня 2002 года, табло электронных часов замерло на цифрах 15:00, через несколько секунд арбитр финального матча Пьерлуиджи Коллина даст стартовый свисток, и "исправленная" сборная России под вашим чутким руководством покажет свою истинную силу...

За два месяца после выхода 2002 FIFA World Cup российские геймеры успели создать более десяти патчей, которые "лечат" целый букет болезней, имевшихся в первоначальной версии игры. В статье дана характеристика семи лучших отечественных разработок, которые вносят кардинальные изменения в оригинальный геймплей и состав сборной России. Так что россыпи новых стадионов, флагов и статистических параметров, касающихся лишь одного футболиста, на этих страницах останутся без внимания.

Все патчи вы можете найти в разделе downloads на на http://www.fifasoccer.ru, http://fifa-exe.by.ru и http://www.fifa2002.ru.

FIFA World Cup
Автор Yurix
Размер патча 221 кб

Пожалуй, самая лучшая на данный момент примочка к 2002 FIFA World Cup. После установки патча состав сборной России становится аналогичным тому, что значился в заявке на ЧМ2002: номера и позиции игроков, стратегия, характеристики и внешность футболистов. Звездами в нашей команде стали юные Сычев и Измайлов, а Мостовой и Ковтун остались на скамейке запасных.

Изменения коснулись не только отечественных футболистов. Теперь вылепленные из полигонов и текстур Рональдиньо Гаушу, Хасан Шаш, Синдзи Оно и ряд других блеснувших на полях Японии и Кореи игроков внешне отличаются от своих реальных прототипов тем, что над их головами сверкают красные звезды. Приведены в порядок составы и расстановка на поле почти всех команд-участниц прошедшего мундиаля.

Патч существенным образом меняет геймплей игры. Теперь управляемая компьютером команда удачно чередует короткие и длинные пасы, переводы мяча с одного фланга на другой, ювелирные стеночки и забегания. В результате нового расчета гравитации полета мяча, можно увидеть реалистичные отскоки "кожаной сферы" не только от поля, но и от игроков.

Сборную Германии на поле выводит Оливер Кан

"Россия 2002"
Автор Казбек "SKV" Сайдаев
Размер патча 221 кб

Казбек не стал менять номера игроков и "японскую" расстановку нашей сборной 4-4-2, зато изрядно перетасовал стартовый состав. Роль правого защитника вместо Соломатина выполняет его одноклубник Вячеслав Даев. Пост переднего "дэфа" перешел от Никифорова к Алексею Смертину. Полностью восстановился от травмы Царь, а в линии атаки с первых минут играет спартаковский дуэт Бесчастных-Сычев.

SKV следует похвалить за правдоподобную внешность подавляющего числа отечественных футболистов. Однако, до феноменальной фотореалистичности, продемонстрированной в FIFA World Cup, "Россия 2002" не дотягивает.

Валерий Карпин обязан спахать свою правую бровку

INI.BIG
Автор AceR
Размер патча 10 кб

Этот файлик вносит большое количество нововведений в геймплей. Была пересмотрена гравитация и скорость полета мяча "Февернова", следовательно, изменилась дальность и сила удара. Исчезли длинные диагональные передачи вразрез поля, футболисты стали чаще применять короткие пасы в сочетании с классическими спартаковскими стеночками и забеганиями. Подрос уровень AI защитников обеих команд. Теперь оборона соперника намного строже охраняет подходы к своей штрафной площади, а ваши подопечные стали чаще применять искусственный офсайд. Вратари отныне стоят в "рамке" более надежно и отбивают практически все удары, нанесенные из-за пределов штрафной площади. Из других изменений: увеличены размеры поля, усовершенствован режим столкновений (повысился травматизм) и строже стали судьи.

Дэвид Бекхэм готов расквитаться с аргентинцами за 1998 год, но на этот раз капитанская повязка обязывает "спайс боя" быть более хладнокровным

Защита шведов контролирует каждое движение Майкла Оуэна

Валерий Карпин крупным планом



Этот патч вносит в 2002 FIFA World Cup реальный состав сборной России. По умолчанию тактика команды копирует стартовую расстановку наших футболистов в игре против бельгийцев, только вместо Хохлова в центре поля свое законное место занял Александр Мостовой. Звезды горят над Титовым, Нигматуллиным и Мостовым. Благодаря корректировке игровых номеров, веса, роста и внешности футболистов, игра теперь мало чем отличается от телевизионной трансляции. На пять с плюсом выполнены модели Мостового, Аленичева, Бесчастных, Онопко (интересно, сколько времени потратил Sanders на дотошную полировку лысины нашего капитана?) и Титова. Довольно неплохо прорисованы лица у виртуальных Нигматуллина, Карпина, Сычева и Кержакова.

"Сборная России от Sanders'a - 2"
Автор Sanders
Размер патча 107 кб

Молодому самородку из Омска хватило 26 минут, чтобы открыть счет своим голам на полях Японии и Кореи

Более ранняя работа, чем FIFA World Cup, от Yurix`a, но вполне заслуживающая отдельного рассказа. Российская виртуальная сборная целиком и полностью соответствует своему реальному прототипу, выступавшему на японских полях (номера, стратегия игры, позиции игроков и так далее). В отличие от реального, виртуальный стартовый состав претерпел следующие изменения: в основе с первых минут матча теперь играют Алексей Смертин, Александр Мостовой, Дмитрий Сычев и Александр Кержаков, а Ковтун, Семшов, Пименов и Бесчастных полируют скамейку запасных.

Автор постарался трезво оценить силы нашей сборной и звездный статус придал лишь Царю и Сычеву. Помимо этого, Yurix попробовал воссоздать реальные лица футболистов, но затея не увенчалась успехом. Например, Александр Кержаков больше напоминает какого-то азиата, нежели форварда питерского "Зенита".

Дмитрий "Dimarik_19" Сычев на фоне ликующих российских болельщиков





Стартовый состав нашей сборной

"Сборная России от Sanders'a - 2"
Автор Sanders
Размер патча 107 кб

Сергей Густов, видимо, поленился провернуть крупномасштабную работу и предпочел исправить лишь составы сборных Англии, Аргентины, Бразилии, Германии, Дании, Испании, Италии, Португалии, России, Франции и Японии. Теперь в каждой команде числится исключительно 23 игрока, а не 30 или 32, причем все футболисты приобрели статус звезд.

Однако проведенные труды идут насмарку, когда играют представители Африки или Азии. Например, в матче Камерун - Саудовская Аравия в стартовом составе обеих команд проскальзывают грубые ошибки. Например, 6 июня на стадионе Саитама камерунские ворота защищал голкипер Алиум Букар, а игра на его место ставит вратаря французского Метца Жака Сонго. Зато в стане одиннадцати вышеперечисленных сборных отныне стоит образцовый порядок.

Те самые стартовые составы Камеруна и Саудовской Аравии. Найдите десять ошибок

Десятый номер турецкой сборной Йылдырай Бастюрк сует свои руки, куда не надо. Ай-ай-ай, как ему не стыдно?!

"Супер составы от Макарены"
Автор Сергей "Макарена" Густов
Размер патча 26 кб

При помощи этого патча можно вычеркнуть из истории ЧМ2002 любую команду и поставить на ее место сборную Украины. Лично я разместил "жовто-блакитных" вместо опозорившейся по полной программе Саудовской Аравии.

"Украина на Чемпионате мира 2002"
Автор Mania Software и Alex Klubov
Размер патча 723 кб

С технической точки зрения работа Алекса Клубова выглядит здорово: качественная домашняя и выездная форма, болельщики с огромными национальными флагами, занимающими чуть ли не полсектора стадиона. Зато в плане статистики наблюдаются серьезные проблемы. У дружины Леонида Буряка завышены рейтинги. Где это видано, чтобы правый полузащитник Сергей Шищенко с 88 баллами превосходил лучшего футболиста в этом амплуа Дэвида Бекхэма с его 85 очками от EA Sports? А Шеву вообще возвели в ранг мега-звезды с рейтингом в 95 единиц из 100 возможных – такого себе в оригинальной версии игры не могли позволить ни Рауль (90), ни Роналдо (91), ни шведская звезда Ларссон (92).



Хлопцы как дети радуются забитому голу

Дмитрий "Махмуд" Проське

Flight Sim: курс молодого пилота
Часть II

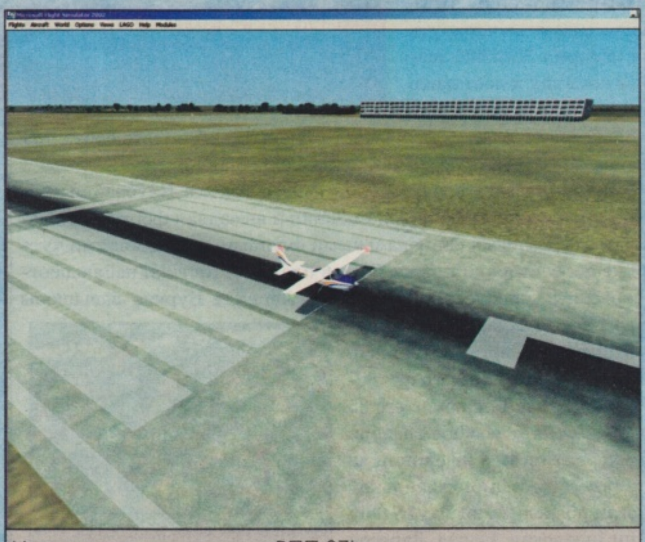
При нынешних условиях потеряться в небе можно разве что в районе Северного или Южного полюсов. Во всех остальных местах тебя выведут куда надо и еще и ручкой помашут на прощание. Но это в обычных условиях... У нас ведь условия не совсем обычные - никто с земли не подскажет, куда лететь, поэтому обязательно нужно уметь определить свое местоположение и вывести самолет туда, куда нам нужно. Сегодня мы этим и займемся, а заодно освоим новый самолет.

- Штурман, карты взял?
- Так точно, аж две колоды.
- Черт, опять придется по пачке "Беломора" лететь!
Анекдот

"Ориентироваться на местности" в узком смысле этого слова означает, что пилот во время полета без остановки шарит глазами по пролетающей местности в поисках знакомых мест, потом смотрит в карту и определяет свое местоположение. Но поскольку мы такие дотошные люди и не хотим ограничиваться узким смыслом, то давайте определимся с разными трактовками этой фразы.

Во всем мире существует два основных правила полетов. Первый тип – это то, с чем мы уже сталкивались на предыдущем занятии, – визуальные полеты. В англоязычной терминологии это называется VFR – Visual Flight Rules. В русском языке тоже есть подобный термин – ПВП (Правила визуальных полетов). ПВП применяются при полетах на малых высотах, когда глазу есть за что зацепиться и сравнить картинку под самолетом с картой местности. Естественно, что погода должна быть отличной и что в случае плохой видимости или большого количества облачности эти правила прекращают свое действие и вступают в действие другие правила – ППП (Правила полетов по приборам). Англоязычный аналог – IFR (Instrumental Flight Rules). По этим правилам летают практически все самолеты, выполняющие полеты на больших высотах или в условиях, когда ПВП не возможны. На территории России таких самолетов подавляющее большинство.

И в том, и в другом случае нам просто необходимо знать, где мы находимся. И для облегчения этой задачи умные люди придумали различные радиосредства, которые позволяют очень точно определить наше местоположение. Кто сказал: "Я знаю – это GPS"? Два шага вперед! Вы свободны. Прежде чем начать изучать GPS, надо изучить все, что было до него. Давайте представим себе такую рядовую ситуацию - все спутники вдруг упали на землю. Или нет, проще представить, что на приемник GPS стюардесса вылила кофе. Замкнуло накоротко, на экране прибора теперь можно только в тетрис играть. Что будем делать? Кричать: "Штурман, где мы?" А штурман глянет на пару приборов, потом прикинет чего-то на старой доброй навигационной линейке и ткнет пальцем в карту: "Здесь!". А потом прочтет лекцию об умении ориентироваться.


На исполнительном старте ВПП 07L, к взлету готов

1

Со времен известного радиотехника Попова (кое-кто утверждает, что это был Маркони, но мы ведь не обращаем на это внимание, правда?) стало возможным улавливать радиосигналы и определять направление на них – пеленг. Грех было не воспользоваться этой возможностью, а потому авиаторы всех стран мира в едином порыве кинулись исследовать радиоволны с целью применить их в навигации. В результате получилось то, чем мы и пользуемся по сей день. Принцип работы таких радиосредств ни на каплю не изменился с середины прошлого века. Настраиваемся на частоту радиостанции – определяем направление на нее – настраиваемся на другую станцию – определяем направление – определям место самолета по двум пеленгам. Другое дело, что разновидности этих средств плодятся вместе с прогрессом человечества. На данный момент существует несколько типов радионавигационных средств.

ОПРС – отдельная приводная радиостанция. Английский термин – NDB (Non Directional Beacon – ненаправленный маяк). Это радиостанция, вещающая в диапазоне от 100 до 1699 кГц. Единственное, что она передает – это свой позывной, который обычно состоит из 1-2 букв. Позывной передается кодом Морзе, и, нажав кнопку на пульте управления радиоприемником, мы можем его услышать. Радиоприемное оборудование на борту самолета позволяет принять этот сигнал и выдать пилоту направление на его источник.

Как и все нормальные радиоволны, сигнал привода (не забыли? Ударение на "и") имеет тенденцию ослабляться в зависимости от расстояния. И поэтому на определенном расстоянии он становится неустойчивым и не позволяет точно считывать показания. Что тогда делать? Мы просто настроимся на другую частоту и поймаем сигнал другого привода, который расположен неподалеку. Так и летим – от одного привода к другому, по маршруту, который мы заранее составили.

РСБН - радиостанция ближней навигации. Английский термин VOR (VHF Omnidirectional Beacon – высокочастотный всенаправленный маяк). Поскольку в мире VOR давно стал стандартом в радионавигации, а термин РСБН уже практически не применяется даже у нас, то мы будем использовать термин VOR в дальнейшей беседе.

VOR работает в диапазоне от 108 мГц до 117.95 мГц и передает в эфир то же, что и NDB, – свой позывной, который обычно состоит из 2-3 букв. В отличие от приводной радиостанции VOR передает узконаправленный сигнал. Антенна вращается с высокой скоростью, обеспечивая отправку сигнала во всех направлениях.

Дальномерное оборудование – DME (Distance Measure Equipment). Информирует пилота о расстоянии до маяка и еще о кое-чем (расскажем немного позже). Чаще всего VOR и DME совмещаются, позволяя пилоту получить одновременно направление на маяк и расстояние до него.

Это основные средства радионавигации, которыми пользуются во всем мире. Я намеренно не внес в список GPS, так как это пока за рамками нашей темы. Мы вернемся к GPS в одной из следующих статей. Теперь же особо нетерпеливые получат возможность попробовать на деле, каково это – радионавигация в деле.

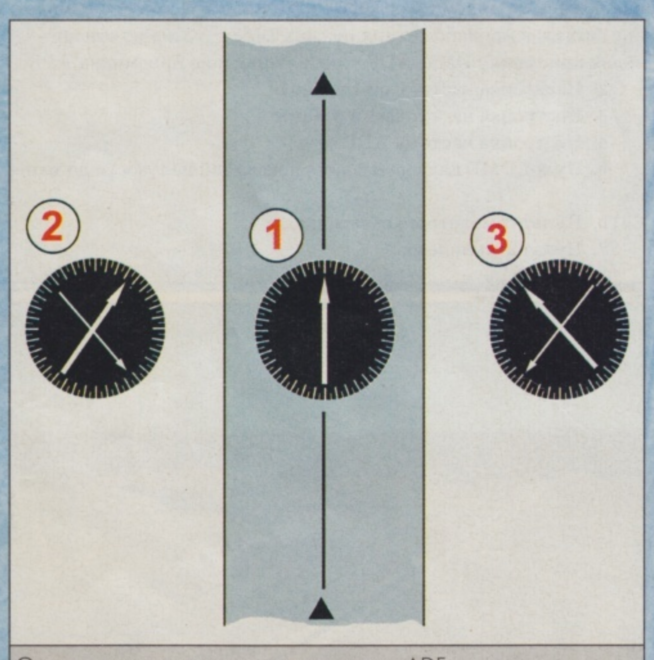
2

"А теперь, уважаемые дамы и господа, пристегните ремни, и наш командир, пилот первого класса Иванов, попробует все это поднять в воздух..."

Будем учиться летать с использованием средств радионавигации. Сначала краткий теоретический курс, потом, как водится, практика. А начнем мы с самого простого – полет с использованием приводной радиостанции (ОПРС).

На самолете установлен приемник сигналов радиостанции и прибор, который выдает направление на нее, – радиокомпас. По русскоязычной терминологии этот прибор называется АРК, в англоязычной – ADF (Automatic Direction Finder). В случае, когда приемник настроен на частоту привода, который расположен в пределах "радиовидимости", стрелка АРК всегда указывает на этот привод. Угол, который показывает эта стрелка, называется курсовой угол радиостанции (КУР). Этот угол является разницей между курсом самолета и направлением на радиостанцию и меняется от 0 до 360 градусов. 0 градусов – мы идем прямо на радиостанцию, 180 – мы летим от нее. В момент пролета привода стрелка начинает с достаточно большой скоростью смещаться от 0 до 180 градусов, указывая нам, что мы прошли эту радиостанцию и пора брать курс на другую.

Вообще, как вы уже поняли, полет по маршруту подразумевает под собой движение от одной навигацонной точки до другой, а вовсе не прямую линию от аэродрома вылета до аэродрома посадки. При всем этом мы не можем выбрать самый кратчайший путь, а обязаны следовать воздушным трассам, которые определены для полетов. Все радиостанции установлены в местах так называемых поворотных пунктов. Как определить, какой курс в данный момент держать? Вот посмотрите на картинку. Там показано три различных места самолета относительно трассы. Предположим, что мы летим курсом 360, то есть точно на север.



Определяем наше место по индикатору ADF

Точка 1 расположена точно по оси трассы. Привод, на который мы настроены, находится точно впереди нас, поэтому для беспокойства нет оснований, и мы просто продолжаем лететь таким образом, чтобы стрелка АРК всегда показывала 0. В момент пролета привода стрелка развернется и в дальнейшем будет показывать 180 до тех пор, пока мы не сменим курс либо не настроимся на другую радиостанцию.

Точка 2 показывает, что мы весьма чувствительно отклонились от трассы. Казалось бы, наш курс совпадает с курсом трассы, но что-то там не сработало и мы уклонились. Давайте определим, в какую сторону. КУР составляет примерно 35 градусов, это значит, что привод находится правее нас и, чтобы нам выйти прямо на него, надо довернуть вправо. Опять же, таким образом, чтобы КУР составлял 0.

Если же мы находимся в точке 3, то, судя по показаниям АРК, мы отклонились вправо, и нужно, соответственно, довернуть влево.

Все это, в общем-то, правильно, только надо учесть один момент – мы ведь должны лететь по трассе, а это значит, что нам недостаточно просто выйти на привод. Нам нужно выйти на трассу, и лишь потом продолжить полет. Для того чтобы выйти на трассу, надо просто довернуть на угол побольше. Если во втором случае КУР составляет 35 градусов, то мы прибавляем к этой цифре, скажем, 30, и получается, что нам надо изменить курс на 65 градусов. В результате получается, что мы выйдем на трассу гораздо раньше, чем пролетим этот привод. Дело за малым – определить сам момент выхода на трассу. Давайте вместе произведем очень простую арифметическую операцию. Курс трассы составляет 360 градусов. Курс выхода на трассу – 65 градусов. Мы просто отнимем 65 от 360 и получим 295 – это так называемый КУР выхода, то есть КУР, который должен быть в момент пролета оси трассы. Значит, как только стрелка АРК начнет подбираться к этой цифре, мы снова разворачиваем самолет на курс 360. Мы на трассе.

В случае, если мы отклонились вправо, нам надо прибавить это значение. Конечно, не все трассы в мире расположены с курсом 360. Я даже открою вам страшную тайну – примерно 99.9% трасс проложены с другим курсом, поэтому нужно немного попрактиковаться в сложении и вычитании. Кстати, есть один нюанс, который надо учитывать при расчете КУР: если его значение больше 360, надо отнять 360, а если меньше 0, то надо эти самые 360 прибавить. А в остальном все даже проще, чем следить за стрелкой спидометра в автомобиле. Настроил нужную частоту, пролетел до привода, настроил другую частоту, довернул, опять пролетел сколько-то... Рутина? Угу. Пока не вмешается ветерок, которого на высоте более чем достаточно. Но об отношениях самолета и ветра мы поговорим в следующих занятиях, а пока полетаем в штиль. Тем более что MSFS нам это позволяет сделать.

Ну что ж, пока достаточно о полете на ОПРС, давайте займемся следующим прибором – индикатором VOR и полетом с использованием VOR. Поскольку VOR работает немного по другому принципу, то и прибор в общем-то показывает нам немного другую информацию. Как я уже сказал, сигнал VOR – это узкий луч, который с определенной, очень большой скоростью "пробегает" по окружности. Если представить, что все 360 сигналов он выдает в один момент времени, то получится эдакое солнышко, лучи которого расположены через каждый градус. Каждый из этих лучей называется радиалом. Запомните это понятие, оно очень пригодится. Если мы говорим, что самолет находится на 90 радиале, то достаточно представить себе радиостанцию с линией, проведенной от нее под углом 90 к направлению на север (вправо от станции, если смотреть сверху), и самолет, находящийся на этой линии. При этом самолет может лететь с каким угодно курсом.

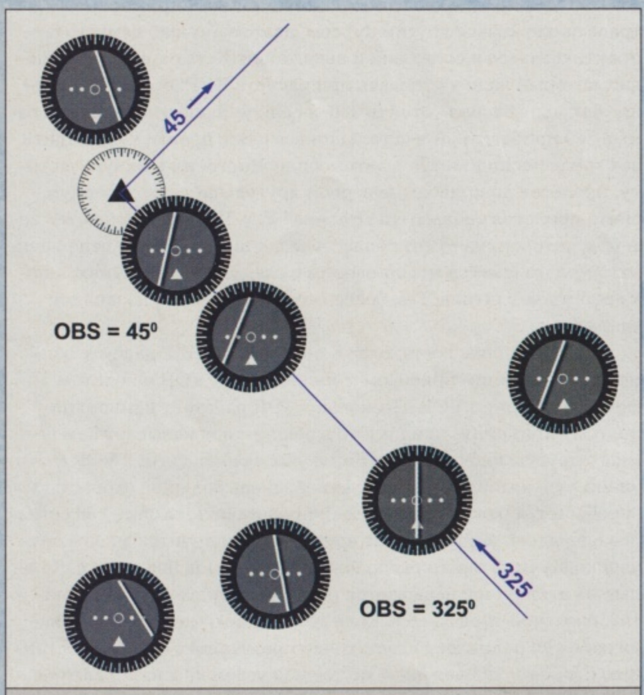
Вопрос на 100 рублей: чем информация, полученная от VOR, отличается от вроде бы такой же, но полученной от NDB? Попробую ответить.

Представьте себе, что мы настроились на VOR, и вертикальная планка прибора отскочила в сторону (пилоты говорят "отшкалила"). Это означает, что приемник уловил сигнал. Теперь покрутим ручку, расположенную в левом нижнем углу, – OBS selector. Эта ручка вращает внешнюю шкалу прибора, позволяя нам "перебирать" все радиалы маяка. Начинаем вращать шкалу, одновременно поглядывая на планку. Как только планка начнет смещаться к центру, значит, мы подходим к нужному радиалу. Когда планка станет строго вертикально и по центру, это означает, что мы на определенном радиале. Каком? Смотрим в верхнюю часть шкалы, туда, где находится треугольный индекс. Он-то и покажет нам номер радиала. Кроме того, эта цифра является не чем иным, как курсом на маяк. Берем этот курс и полетели. Летим, летим, а маяка-то все нет... Давайте посмотрим, почему. В нижней части прибора, на его внутренней шкале есть белый треугольник, который показывает, летим ли мы НА радиостанцию или же ОТ нее. М-да... Похоже, мы летели не в ту сторону. Разворачиваемся и летим обратно. Треугольник тут же показывает, что маяк находится впереди. Ну вот, так мы точно долетим, куда нам надо. Не забудьте эту особенность прибора, иначе заблудимся. Кстати, не забудьте поглядывать на треугольник "НА/ОТ", иначе пропустим момент пролета маяка.

Есть еще один способ определить момент пролета VOR. Он несложен, но требует определенной сноровки и, конечно же, знания своего маршрута. Объясняю, как им пользоваться. Как мы

уже знаем, маяки обычно стоят в местах пересечения трасс или на поворотных пунктах трассы. Вот этой особенностью мы и воспользуемся. Настраиваемся на частоту VOR и, покручивая OBS selector, выставляем на приборе КУРС СЛЕДУЮЩЕГО УЧАСТКА ТРАССЫ. В момент подлета к маяку планка прибора начнет смещаться. Как только она очутится в центре, это значит, что мы находимся на оси следующего участка трассы и нам пора доворачивать. Вообще доворачивать можно начать пораньше, так как нужно учесть радиус разворота самолета. Если мы начнем доворачивать в момент, когда окажемся на оси, то после окончания разворота мы можем оказаться вне трассы и нам придется вносить поправки в курс. Кстати, если OBS выставлен правильно и мы идем курсом на маяк или от маяка, то нам очень легко вносить эти поправки. Мы представляем себе, что вертикальная планка – это ось трассы. Куда она отклонилась, там и трасса, туда и надо доворачивать.

Для полноты картины взгляните на рисунок, и оставим этот вопрос, так как я уже рассказал обо всем, что необходимо знать для этого занятия.



Ориентироваться по VOR еще легче, чем по NDB

3

Ладно, теперь просыпайтесь, и будем заниматься практикой. Возьмем небольшой маршрут "Брюссель – Амстердам" и самолет Cessna 182RG. Зайдем в меню Flights->Select a flight и загрузим полет, сохраненный под названием "Brussels to Amsterdam", который находится все в том же разделе "Flightsim.ru lessons". Кстати, вы не забыли переписать его с нашего диска в каталог MSFS? Если забыли, то сделайте это прямо сейчас, а то придется совершать кучу абсолютно бессмысленных движений, пытаясь отыскать его.

Итак, погода – солнце и штиль. Мы стоим на ВПП 07 левая, вы находитесь в левом кресле самолета Cessna 182RG. Несколько слов о некоторых отличиях этого самолета от Cessna 172. Во-первых, отличие, сразу бросающееся в глаза, – у этого самолета убирающиеся шасси. Для индикации уборки/выпуска шасси есть сигнальная лампа, которая расположена в правой нижней части панели. Запомним это, а то поцарапаем фюзеляж при посадке.

Второе отличие – изменяемый шаг винта. Тут я объясню немного подробнее. Что такое шаг винта и с чем его едят? Представьте себе штопор, вид сбоку. Воткнем его в воображаемую пробку и сделаем один воображаемый оборот. Штопор ввинтится в пробку на какую-то глубину, предположим, на 1 сантиметр. Это означает, что шаг штопора составляет 1 сантиметр. Это то расстояние, которое он пройдет в твердой среде за один оборот. Теперь уткнем острый конец штопора в камень и попробуем сжать его, как пружину. Расстояние между витками штопора уменьшится. Попробуем теперь опять вогнать его в пробку. На этот раз за один оборот он пройдет меньшее расстояние. Это означает, что шаг штопора уменьшился. Если его (штопор) растянуть, то его шаг увеличится.

Все, что мы проделали, можно отнести и на счет винта. Его лопасти могут изменять угол наклона и тем самым увеличивать или уменьшать шаг винта. При увеличении шага винта ("затяжелении винта") он сильнее "ввинчивается" в воздух, но обороты при этом немного падают. При уменьшении шага винта ("облегчении винта") происходит обратный процесс. Управляет шагом винта рычаг Propeller Advance, расположенный в нижней части панели рядом с рычагами оборотов и контроля смеси. Шаг винта – это очень важный параметр полета, мы обязательно разберем его чуть ниже.

Главное отличие №3 – это наличие триммера руля направления в дополнение к триммеру руля высоты.

Остальные отличия в приборной доске нашей 182-й заключаются только в несколько другом оформлении и расположении приборов.

Вернемся в кабину самолета, стоящего на ВПП 07. Двигатель запущен, мы практически готовы к взлету. Осталось сделать совсем немного – настроить радиостанции на нужные частоты, поскольку весь полет будет проходить не визуально, а по радиосредствам. Для того чтобы настроить станции, нам надо включить консоль с пультом управления радиостанциями. Я говорю "радиостанциями", поскольку их несколько и каждая из них выполняет свою функцию.

Нажмем Shift+2 и вызовем на экран радиоконсоль. Пробежимся взглядом сверху вниз.

1. Клавиши включения/выключения динамиков каждой радиостанции. Com1/Com2 – УКВ радиостанция для общения с диспетчером, Nav1/Nav2 – включает/выключает прослушивание позывного приемников VOR1 и VOR2, MKR – прослушивание сигналов маркеров (о них позже), DME – то же по отношению к приемнику DME, ADF – прослушивание приемника АРК.
2. Настройка частот Com1 и Nav1.
3. Настройка частот Com2 и Nav2.
4. Настройка частоты ADF.
5. Пульт DME для считывания показаний дальности до маяка.
6. Пульт самолетного ответчика.
7. Пульт автопилота.


Взлет произвел, выхожу левым на BRUNO

Теперь настроим Nav1 на прием сигнала от VOR. Наведем курсор на цифры 113.90, крайние справа. Курсор обретет вид руки. Если сдвинуть его в левую часть надписи, то внутри курсора появится знак "минус", если в правую часть – появится знак "плюс". Нажимая левую кнопку мыши в той или иной части, мы можем увеличивать или уменьшать частоту. Причем если курсор расположен над целой частью числа, то он будет изменять именно целую часть, если над дробной – то меняться будет дробная часть. Попробуйте выставить частоту 110.60. Это частота VOR BRUNO. Его позывной – BUN, вы можете его услышать, нажав на клавишу Nav1, как только станция поймает его сигнал.

Это произойдет вскоре после взлета. Как только наша радиостанция примет сигнал этого маяка, мы сможем увидеть и удаление до него, взглянув на индикатор DME, который расположен в правой верхней части панели. Он указывает удаление в милях.

Настроив частоту, надо обязательно нажать кнопку STBY с двойной стрелкой. Дело в том, что вы настроили запасную частоту и теперь надо сделать ее активной. Это сделано для того, чтобы в полете можно было быстро менять частоты. Настроили одну частоту, сделали ее активной, настроили другую как запасную и, когда надо, одним нажатием переключили станцию.

Теперь отключим радиоконсоль, опять нажав Shift+2, и обратимся к индикатору VOR 1. Кстати, наведя курсор мыши на тот или иной прибор, получим всплывающую подсказку с его названием. Итак, нам нужно правильно выставить радиал маяка, чтобы лететь точно на него. Пользуясь кремальерой OBS, выставим OBS = 48. Все, теперь можно взлетать. Выпустим закрылки на 10 градусов, нажав F7, и даем двигателям взлетный режим. Отрыв происходит на скорости 60-70 узлов. Как только вертикальная скорость стала положительной, убираем шасси, нажав клавишу "G". Проверим, убрались ли шасси, посмотрев на индикатор Gear в правом нижнем углу. Если загорелась красная лампочка, то все в порядке.


Следуем точно на BRUNO в наборе 6000 футов

Выдерживаем вертикальную в районе 500 футов в минуту и догоняем скорость до 80 узлов, после чего убираем закрылки клавишей F5. Будьте готовы к тому, что самолет "провалится", и парируйте этот эффект ручкой джойстика. Выдерживаем вертикальную скорость в районе 800-1000 ф/мин и приборную скорость в районе 100-110 узлов и набираем высоту 1000 футов. По достижении этой высоты выполняем первый разворот на курс 35. Поскольку курс участка трассы на VOR BUN составляет 48 градусов, а мы уже уклонились вправо, то нам нужно уменьшить курс, чтобы попасть на ось трассы. Не забывайте каждые 2-3 минуты делать коррекцию гироскопа, нажимая клавишу D!

Следуем с курсом 35 и смотрим на индикатор VOR 1. Как только планка приблизилась к центру прибора, мы доворачиваем вправо на курс 48. В результате должно получиться так, что мы идем с курсом 48 и планка находится точно по центру прибора. Все, мы вышли на трассу. Обратите внимание, что индикатор "НА/ОТ" показывает направление "НА", то есть направлен вверх. Кстати, посмотрите на индикатор DME, который расположен справа вверху. Он показывает нам удаление до нашего маяка в милях.

Теперь давайте настроим двигатель на режим набора высоты. Для этого мы начинаем регулировать шаг винта. Нажимая на клавиши CTRL+F2, мы увеличиваем шаг винта - "затяжеляем" винт, заставляя его повышать тягу. Вы услышите изменения в звуке двигателя. Нажатием CTRL+F2 мы уменьшаем обороты до 2100 RPM и следим при этом, что указатель наддува (Manifold Pressure) показывал в районе от 25 до 27. Если мы затяжелили винт сильнее, чем нужно, уменьшим шаг винта, нажимая CTRL+F3. Вот и все, мы вышли на "номинальный" режим. Скорость – 100 узлов, вертикальная – 700-800 ф/мин, наддув – 25-27, обороты – 2100 RPM. Оттриммируем самолет и в этом режиме набираем 6000 футов. Это наш эшелон полета на сегодняшний рейс. Обратите внимание, что вертикальная скорость может падать с высотой. Это нормально, не переживайте особо по этому поводу. Главное на текущий момент – это выдерживать правильный режим двигателя.

Пока мы находимся в установившемся наборе, давайте настроим запасную частоту NAV1 на следующий маяк. Это VOR Роттердам, его позывной RTM и частота 110.40 мГц.

Теперь у нас есть примерно 10-15 минут до его пролета, и мы уделим немного времени манипуляциям с автопилотом. Вызовем опять радиоконсоль (SHIFT+2) и обратим наш взор на пульт управления автопилотом. Первое, что бросается в глаза, - это слова ALT (Altitude – высота) и VS (Vertical speed – вертикальная скорость). Это индикация заданной высоты и вертикальной скорости. Вы можете их менять так же, как делали это с частотами радиостанций. Давайте выставим нашу заданную высоту 6000 футов и вертикальную скорость 600 ф/мин и нажмем клавишу ALT. Теперь наш автопилот готов к работе в режиме набора и удержания заданной высоты с заданной вертикальной скоростью. Осталось только включить его, что мы и делаем, нажав клавишу AP там же на пульте либо клавишу Z на клавиатуре. Теперь наш автопилот управляет самолетом по каналу тангажа. Менять курс мы можем как обычно – джойстиком. Осталось только передать эти утомительные действия тому же автопилоту. Для этого делаем следующее: с помощью кремальеры вращаем задатчик курса (Heading bug) на гирокомпасе и задаем нужный нам курс, после чего нажимаем клавишу HDG на пульте автопилота. Все, теперь наш самолет летит сам, нам нужно только держать нужный режим работы двигателей. После набора заданной высоты самолет перейдет в горизонтальный полет, и нам останется только подобрать нужный режим работы двигателей.


Прошли BRUNO, выполняем левый разворот на курс 349

Ну вот, мы и набрали высоту 6000 футов. Теперь переводим самолет в горизонтальный полет. Обратите внимание, что скорость сразу стала расти. Разгоняем самолет до 130 узлов на нынешнем режиме двигателя и выставляем "крейсерский" режим. Для этого мы немного прибираем обороты (клавиша F2) до того момента, как стрелка указателя наддува опустится до значения примерно 22-23. В результате наша скорость должна устойчиво держаться в районе 130 узлов. Оттриммируйте самолет, чтобы он оставался в горизонтальном полете без тенденции к набору высоты. Единственное, что теперь надо сделать, - это отрегулировать расход топлива. Посмотрим на индикатор расхода справа вверху (Fuel flow). Стрелка расходомера показывает просто неприличное потребление топлива. Чтобы уменьшить расход топлива, нажимаем CTRL+SHIFT+F2 несколько раз до тех пор, пока стрелка не опустится до зеленой зоны, показывающей оптимальный расход топлива. Будьте осторожны! При излишнем рвении вы можете полностью отключить подачу топлива, и двигатель остановится! Если это произошло, сразу же откройте полностью топливный кран, нажав CTRL+SHIFT+F4, и опять повторите операцию по уменьшению расхода.


Выполняем разворот на посадочный курс. Скорость 80, закрылки 10


Самый ответственный момент – выравнивание. Через секунду мы коснемся ВПП

Все, летим ровно, без набора, топливо расходуется весьма экономно – в общем, благодать, да и только! Посмотрим на индикатор Nav 1. Мамма миа!!! За нашими экспериментами мы и не заметили, как пролетели VOR, и индикатор DME показывает не уменьшающееся, а увеличивающееся удаление. Пора менять курс. Открываем радиоконсоль и делаем запасную частоту 110.40 активной, нажав кнопку с двойной стрелкой. Затем выставляем OBS 349 и, пользуясь показаниями индикатора NAV1, выходим на следующий участок трассы. Курс этого участка – 349 градусов. Дальнейший полет до этого маяка нам решительно нечего делать, поэтому можно осмотреться по сторонам и поэкспериментировать с двигателем и автопилотом. Не забывайте только время от времени проводить коррекцию гироскопа клавишей D, а то автопилот заведет вас незнамо куда.

На удалении 5 миль от VOR RTM настраиваем ADF на частоту 388.5. Это ОПРС Schiphol - следующая точка на нашем маршруте. Стрелка АРК покажет нам направление на нее. Начинаем снижение.

Перед началом снижения мы облегчаем винт (CTRL+F4) и максимально обогащаем топливную смесь (CTRL+SHIFT+F4). Для того чтобы начать снижение, мы прибираем РУДы до тех пор, пока индикатор наддува (Manifold Pressure) не покажет 13-15, и начинаем снижаться со скоростью 100 узлов и вертикальной 500 ф/мин до высоты 1000 футов. Если правильно задать режим и оттриммировать самолет, то он будет снижаться сам – равномерно и прямолинейно, как то тело в законе Ньютона, и нам останется только зафиксировать его на высоте 1000 футов.

При пролете VOR RTM доворачиваем на ОПРС Schiphol (курс 14) и продолжаем снижение. По достижении высоты 1000 футов


Идем точно. Главное – держать установленный режим и не дергать штурвал

мы плавно выводим самолет в горизонт и гасим скорость до 90 узлов. Теперь главная задача для нас – это удержать самолет в горизонте на этом курсе и на этой скорости, что в общем-то не так уж и трудно. Перед последним пунктом маршрута не забудьте отключить автопилот нажатием клавиши Z!

В момент прохождения ОПРС Schiphol (определяем по стрелке ADF и удалению 15 миль от VOR RTM) мы начинаем разворот вправо на курс 61 градус, одновременно гася скорость до 80 узлов и выпуская закрылки на 10 градусов. После того как мы взяли курс 61, мы увидим ВПП 06 аэропорта Schiphol. Перед входом в глиссаду выпускаем шасси, довыпускаем закрылки до 20 градусов и заходим на посадку так же, как было в наш прошлый раз. Еще не забудьте нажать кнопку MKR на радиоконсоли. Тем самым мы включим прослушивание так называемых маркеров – маяков, которые указывают нам момент их пролета. Их сигнал направлен строго вверх, так что в момент пролета такого маяка мы слышим звуковой сигнал и таким образом точно определяем свое место в пространстве. В наших аэропортах маркеры устанавливаются на дальнем и ближнем приводах – на удалении примерно 4 и 1 километр от торца ВПП (это значение может меняться). В заграничных портах их обычно 3 – внешний (outer marker), средний (middle marker) и внутренний (inner marker). Для них тоже есть какие-то стандартные значения удаления от ВПП, но в каждом аэропорту они могут меняться в зависимости от местных условий.

Ну вот, все настроено, осталось только совершить посадку. Если вы произвели посадку нормально, значит, вы были очень внимательны в теоретической части этого урока и хорошо потренировались на предыдущем уроке. Мне остается только пожелать вам удачи в дальнейших тренировках.

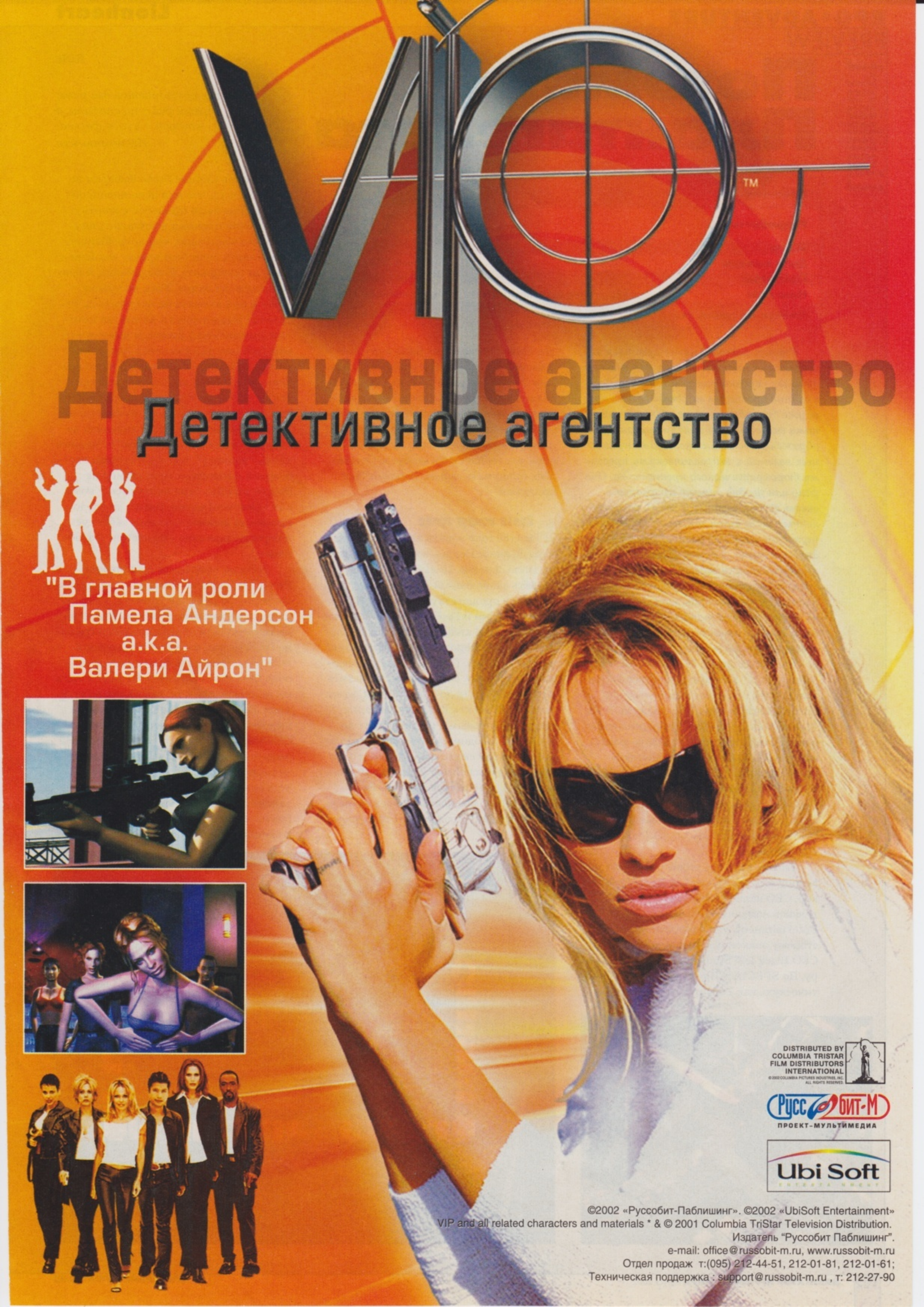
Вполне естественно, что далеко не обо всем я рассказал и что у вас наверняка накопилось невероятное количество вопросов. Как обычно, ответы на них вы можете найти по адресу: http://www.flightsim.ru

Удачи!

Клавиши, необходимые на этом уровне:

1. **CTRL+F1** – максимальный шаг винта;
2. **CTRL+F5** – минимальный шаг винта;
3. **CTRL+F2/CTRL+F3** – увеличить/уменьшить шага винта;
4. **CTRL+SHIFT+F1** –закрытие топливного крана;
5. **CTRL+SHIFT+F4** – максимальное открытие топливного крана;
6. **CTRL+SHIFT+F2/CTRL+SHIFT+F3** – уменьшить/увеличить подачу топлива;
7. **SHIFT+2** – открыть/закрыть окна радиоконсоли;
8. **G** – убрать/выпустить шасси;
9. **Z** – включить/отключить автопилот.

Кстати, не пропустите следующий урок. Там мы будем учиться заходить на посадку, "как большие дяди", - по-серьезному и на серьезном самолете.


VIP™
Детективное агентство
Детективное агентство
"В главной роли
Памела Андерсон
a.k.a.
Валери Айрон"
DISTRIBUTED BY
COLUMBIA TRISTAR
FILM DISTRIBUTORS
INTERNATIONAL
© 2002 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
Ubi Soft
©2002 «Руссобит-Паблишинг». ©2002 «UbiSoft Entertainment»
VIP and all related characters and materials * & © 2001 Columbia TriStar Television Distribution.
Издатель "Руссобит Паблишинг".
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61;
Техническая поддержка : support@russobit-m.ru , т: 212-27-90

Rifle

Потомок Плантагенета

История повторяется два раза: первый раз – по спирали, а второй – в виде фарша.
Не-помню-кто

Издатель	Black Isle Stdio http://www.blackisle.com
Разработчик	Reflexive Entertainment http://www.reflexive.net
Жанр	RPG
Дата выхода	Зима 2002 года
Сайт игры	http://lionheart.blackisle.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2660.html
Смотри на диске	скриншоты

Стоит хорошей идее вырваться из заваленных интеллектуальным хламом душных чердаков чьих-то голов на бескрайние просторы мирового эфира, как ее уже "не задушишь, не убьешь" никакими гильотинами конъюнктурных соображений, газовыми камерами кризисных явлений и гидравлическими прессами бюрократического кретинизма. Она рано или поздно сумеет прорваться сквозь сонмы ловушек и засад, расставленных на ее пути законами подлости, тупости и прочих равновесий, и найти дорогу к свету, в лучах которого достоинства беглянки засверкают, наконец, гранями пятидесятикаратного бриллианта. И кто-нибудь, конечно же, не пройдет мимо такого чуда. Кто-нибудь, кому повезет оказаться в нужное время в нужном месте.

Когда господа из Black Isle Studio "обрадовали" ролевую общественность заявлением о прекращении работ над Torn, я, мягко говоря, расстроился. И не только я один. Еще бы! Такая роскошная концепция была у игры: сделать фэнтезийную RPG на основе ролевой skill-based системы S.P.E.C.I.A.L., которая в свое время была разработана для Fallout. И, увы, обломали. Однако птичка вырвалась на свободу. А дальше – читайте предыдущий абзац, ибо так все и получилось.

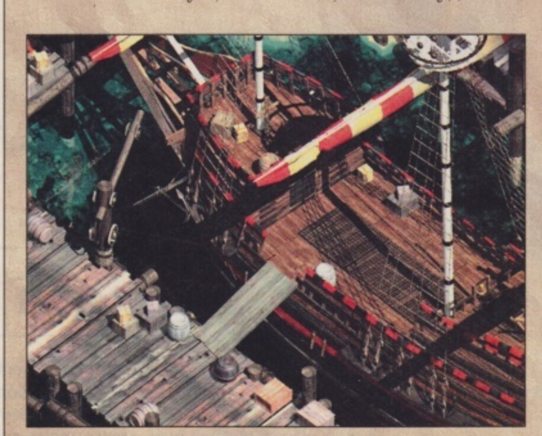
Еще не смолкли стоны ролевиков по поводу отмены "Торна", а Ларс Брубейкер, CEO калифорнийской игроделательной компании Reflexive Entertainment, уже предложил своему старому знакомому Фергусу Урквärту, CEO Black Isle Studio, сделать вместе игру. По SPECIAL. И при этом не футуристическую, как Fallout, а что-нибудь более прозаическое, с мечами, стрелами и магией. Предложение упало целительным бальзамом на не до конца зарубцевавшуюся сердечную рану, нанесенную безвременной кончиной любимого дитяти. В ходе последующих обсуждений была выработана концепция будущего проекта: альтернативная история. Оставалось придумать сюжет. И сюжет был придуман.

Суета вокруг гроба

В 1188 году король английский Ричард Львиное Сердце возглавил третий крестовый поход. Целью похода было отвоевать захваченный погаными мусульманами в предшествующем году Иерусалим, а с ним и Гроб Господень. Контингентом воинов аллаха командовал Саладин, целью которого было загнать в гроб самого Ричарда. Поначалу масть поперла англичанину. Ему удалось захватить крепость Акру (а до этого, кстати, захватить и разграбить Кипр), но Саладин оказался упорным и решил стоять до конца. Тогда один из советников предложил Ричарду смухлевать: провести некий обряд с использованием двух таинственных артефактов. Действо сие должно было раскрыть оппоненту глаза на всю глубину пропасти его заблуждений.

Львиное Сердце особо выбором не мучился, а то, что для исполнения обряда нужно было принести в жертву три тысячи пленных мусульман, смущало его не больше, чем потребление пищи перед сном (что врачи, как известно, не одобряют). Победителей, в конце концов, не судят. Увы, на чужом горбу в рай въехать не получилось. Результат вышел совсем не тот, на который рассчитывал Дикки (и именно тот, который ожидал увидеть сволочь-советник). Разверзлись врата в иную вселенную, и из них на Землю хлынули толпы различных гадов, жаждущих незаконно эмигрировать со своей опостылевшей родины. Но гады оказались не единственным подношением "от нашего стола - вашему". Вместе с ордами экспонатов иномирных кунсткамер на Землю пришла (или вернулась – кому как приятнее) магия. Время, последовавшее за вышеописанным сабантуем, получило название Disjunction (разобщение).

Дабы не пропадать по одиночке, Ричард и Саладин схватили друг друга покрепче за руки и с криками "банзай" кинулись ужесточать визовый режим на так некстати образовавшейся границе (кстати, так и непонятно, поссорились таки Ричард и французский король Филипп II или нет). И, надо отдать им должное, преуспели в своих начинаниях. Но главному зачинщику массовых беспорядков удалось сделать ноги. Объявив террориста в международный розыск, оба вождя начали принимать меры по обустройству жизни в новых условиях. Артефакты, вызвавшие катаклизм, решено было разделить по-братски, передав их затем на хранение в специально по такому случаю образо-





ванные структуры (рыцарские ордена). Словом, порядок с горем пополам был восстановлен, однако земная история с той поры поехала совсем иным маршрутом.

События в игре начинаются спустя четыре сотни лет после ричардовско-саладиновских страданий, в 1588 году в испанском городе Nueva Barcelona, который возник на месте разрушенной Барселоны. Времечко еще то. Великая испанская армада готовится принять участие в регате по территориальным водам Великобритании, в Европе инквизиция реализует очередной "план-перехват", попутно вылавливая всех лиц не тех национальностей. В общем, все как обычно. Разве что список "не тех национальностей" несколько иной. Но об этом чуть ниже. Главный герой по сценарию является прямым потомком Ричарда (потому и называется игра Lionheart. Кстати, в реальной истории Ричард умер бездетным). И ждет его куча всяких интересных событий, чему порукой выступает незапятнанная репутация BIS.

You are so SPECIAL

Однако прежде героя необходимо родить, чем мы все и займемся в начале игры. Обычная ролевая забава "Почувствуй себя матерью-героиней". Ну, или отцом-героином, кому что нравится. Предродовые муки в любом случае гарантируются спецификой процесса. Впрочем, о чем это я: настоящему ролевику рожать героя - как трудоголику работать без выходных.

Сами роды будут проходить по специальной программе. Точнее, по SPECIAL'ной. Если кто не помнит сути дела, то даю краткую вводную. SPECIAL – ролевая система, названная по первым буквам принятых в ней основных статистик для персонажей: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck. Помимо перечисленных атрибутов, герой по мере нарождения будет приобретать различные traits&perks, которые отличаются тем, что первые (traits) дадут ему как положительные, так и отрицательные свойства, а вторые (perks) – только положительные. Еще новорожденному полагается некий набор навыков и умений - skills (или скиллы по-нашему). Все скиллы имеют определенные числовые характеристики (чем выше, тем лучше) в зависимости от того, что будет выбрано на предыдущих стадиях.

Вышеизложенные факты многие из вас наверняка еще не забыли по "Фолаутам" или превью к Torn. Но мир Lionheart – это не радиоактивная пустыня XXIII века, одними трэйтами и перками не отделаться. Придется до кучи выбирать герою и расу. Одну из четырех. Первая – собственно люди, или Pureblood. Вторая - Sylvant, или одухотворенные энергией природных элементов. Третья – Demokin, те, в чьих душах поселились бесы. И четвертая – Feralkin. Для этих Львиное Сердце не просто метафора. Ибо дух их – это дух человека и зверя, два в одном, так сказать. Каждая из рас получит определенные плюсы и минусы к характеристикам. И на этом с родами позвольте завершить, ибо ждет нас впереди жизнь.

Там на неведомых дорожках...

И жизнь нам обещают удивительную. Мало того, что полную приключений на пятую точку (о чем я уже упоминал), так еще и каких приключений! Специфическая экологическая обстановка (сиречь наличие в мире магии) наложит на них неизгладимый отпечаток. Те времена и в нашем мире славились массовыми развлечениями, а в Лайонхарте все будет гораздо веселее. Там по долинам и по взгорьям такое будет твориться, что в сравнении с этим приключения Штирлица в гареме турецкого султана вам покажутся тоскливее репортажа с пленума ЦК КПРФ.







Огромное количество NPC будет жаждать поделиться с вами историями из своей жизни, попросить денег в долг или защиту взаймы, предложить покровительство в обмен на услуги и услуги в обмен на покровительство. Они будут давать вам различные квесты, число коих перевалит далеко за сотню. Звать вступить во всякие организации (типа той же инквизиции или рыцарского ордена тамплиеров, который в данной реальности не будет разгромлен в 1312 году сладкой парочкой: французским королем Филиппом Красивым и Папой Клементом V). Набиваться в попутчики (сразу предупрежу, что управлять партийцами вы не сможете, разве что будет позволено задавать им модели поведения, как это было в "Фолаутах"). И, конечно же, среди них обязательно найдутся недовольные вашим отношением к их жизненной позиции. Эти будут откровенно саботировать все ваши начинания, вставляя палки в колеса, мечи и кинжалы в ребра, стрелы в луки, а также заговаривать зубы всевозможными вредоносными заклинаниями.

Но и вы тоже в долгу не останетесь. К вашим услугам будет предложен обширнейший арсенал самых разнообразных средств оборонительно-наступательного назначения, как обычных, так и магических. Единственная тучка на безоблачном горизонте намечающегося представления - это то, что мочилово предстоит реальное, а не пошаговое. Система Action Point сохранится, но теперь AP будут определять не количество действий за ход, а время, необходимое на выполнение того или иного приема. То есть опять же чем больше AP, тем лучше, но "лучшесть" и "большесть" будут не те. Да и сам бой, боюсь, тоже будет не тот, вся надежда на паузу - надеюсь, она, родимая, в очередной

раз вывезет. Зато выразить серьезными словами свое отношение ко всем тем, кто не врубается, что такое хорошо, ваш герой сможет от всей души.

Ибо с магией как будто все должно быть ОК. Она будет разбита на три большие группы: Thought Magic, Tribal Magic и Divine Magic. Первая – магия элементов и воздействия на реальность. Вторая – шаманская магия, или магия Земли. Она преимущественно будет связана с вызовом на предстоящие "разборки" различных "крыш" (aka Summoning) и улучшением защитных характеристик организма. И третья – магия богов и прочих больших шишек. Этот раздел будет заниматься в основном защитой и лечением, хотя и по башке особо надоедливым типам надавать при случае тоже поможет. Каждый вид магии будет проходить отдельным скиллом.

Для произнесения заклинания (при условии наличия соответствующего навыка) герою необходимо будет выполнить два условия. Первое – иметь достаточный запас маны, уровень которой будет зависеть от Perception, Charisma и Endurance. Второе – знать данное заклинание, причем система заклинаний будет древовидной, напоминающей ту, что была во второй "Диабле". Внутри каждой группы магий заклинания делятся по схожим признакам и развиваются от простых к сложным. Для того чтобы получить доступ к более сложному заклинанию, вам будет достаточно потратить некое количество скиллпойнтов на развитие более простого. Чем больше скиллпойнтов будет вложено в заклинание, тем мощнее будет его эффект. Пока, по словам разработчиков, существуют 57 заклинаний – по 19 в каждой группе, но данное число еще не окончательное и может измениться по результатам тестирования.







Что касается интерфейса, инвентаря, журнала, карт и прочего вспомогательного оборудования, то их нам обещают самого высокого качества. Будет и "кукла" со слотами для девайсов, и интерфейс, по уровню рассчитанный на альтернативно одаренных. Инвентарь будет напоминать фолаутовский: никаких ограничений по размерам. Суйте в карман хоть собор Парижской Богоматери, лишь бы силенок хватило упереть.

Теперь насчет пейзажей и иных мест, по которым будет проходить ваша экскурсия. В игре будет все: крупные города и мелкие села, поля и леса, горы и равнины, пропасти и подземелья. И – сундуки с сокровищами! Да не переживайте вы так, я прекрасно понимаю, что сундуки с сокровищами - это не совсем пейзажи, но разве от этого они становятся менее желанными!? А за красоту перечисленных достопримечательностей будет отвечать графический движок игры...

Не в 3D счастье

...который называется Velocity. Делался он силами самой Reflexive и является двумерным. Разработчики посчитали, что 3D для ролевой игры – не самое главное, а скорее наоборот. Зато все модели персонажей и NPC будут трехмерными. Их соответствующим образом обработают и вставят в двухмерные ландшафты. Поэтому нам обещают, что все, что главный герой ни возьмет в руки или ни напялит на себя, в той или иной форме обязательно проявится на его фигурке. Что ж, посмотрим, что там будут за формы.

Звук, музыку и озвучку берут на себя блэкайловцы. И сие означает, что нас ждет очередной воздухосотрясательный башнесрывающий шедевр. И никак не меньше!

Обещают и мультиплейер, но это уже совсем на очень большого любителя. Мне думается, не в мультяхе будет заключаться лайонхартовское счастье. Хотя кто-то может со мной и не согласиться.

Жить и не умирать

Короче, я иссяк. Точнее, написать-то про игру можно еще много чего. Но все это будет об одном и том же: в мире RPG грядет очередной праздник. Да что там праздник – грандиозный фестиваль! Карнавал кайфа и оттяга для всех любителей ролевых игр. Осталось только его дождаться. И поэтому я лично в ближайшие полгода-год (игру обещают выпустить к новому году, но сами знаете, как оно бывает с датами релизов) помирать ни в коем случае не собираюсь.

Комментарий Ивана Жилина:

В этом номере вы можете прочесть труд нашего дорогого АА, посвященный Darklands. В настоящем случае мы видим прямое, хоть и более грубое, продолжение той же идеи. Если в первом случае у нас было наложение на реальную историю с географией сказочного (не фантазийного, а исконно фольклорного!) контекста, то тут контекст врывается грубее, фантазевее и, как бы это сказать... нарочито. Все-таки умение тонко построить оригинальный сеттинг уходит в прошлое. Но, тем не менее, должно получиться интересно. Лично для меня главным фактором будет похожесть на реальную историю: чем будет историчнее, тем мне будет интереснее. В остальном... главное, чтобы не повторилась история еще одного "фоллаута в нестандартном сеттинге" - Arcanum, и получилось бы не скучно. И красиво.

P.S. Кстати, во время оно была такая экшен-ролевуха испанская, Rol Crusaders. Там тамплиеров надо было мочить. Редкая дрянь. Даже не знаю, чего это я ее вспомнил.

С.В.И.Н.

КОГДА СВИНИНА ВЕДЕТ СЕБЯ ПО-СВИНСКИ









2 CD

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ – НА ДИСКЕ



3 АВГУСТА НАЦИОНАЛЬНАЯ СВИНСКАЯ АРМИЯ под командованием генерала Железного Клыка перешла границу Морковляндии. Не прошло и двух недель, как Свины спалили дотла все, что могли. Столица страны в блокаде, и будущее не сулит веселым мирным Кроликам ничего хорошего. Единственная их надежда – создать из оставшихся частей небольшую, но крепкую и боеспособную группировку и вести диверсионную войну. Командовать должен смелый и находчивый лидер. Принимайте командование! Возглавьте миролюбивых Кроликов в эпохальной битве со злобными Свинами и разгромите войска безжалостного Железного Клыка. Или в роли свинского полководца покажите этим длинноухим трусам, как воюют настоящие кабаны!

games.1c.ru

www.nival.com





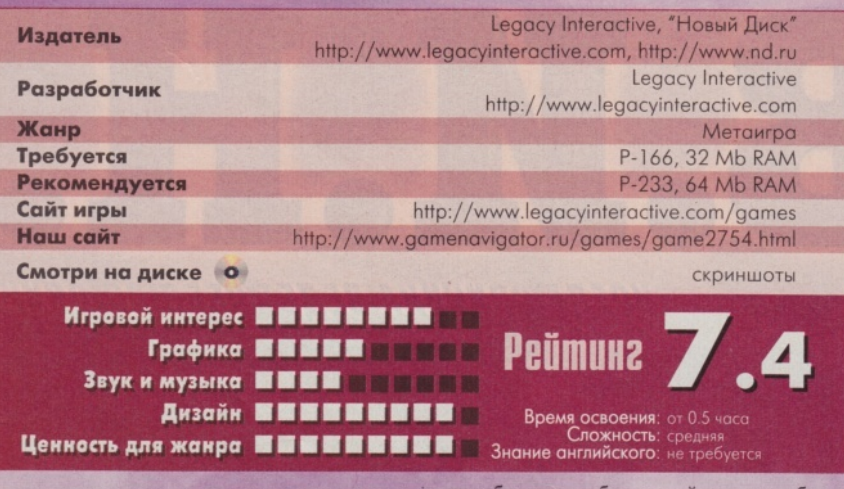






Дмитрий Смыслов

Люди в белых халатах



Издатель	Legacy Interactive, "Новый Диск" http://www.legacyinteractive.com, http://www.nd.ru
Разработчик	Legacy Interactive http://www.legacyinteractive.com
Жанр	Метаигра
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-233, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.legacyinteractive.com/games
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2754.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.4

Время освоения: от 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



И не больно это – плохо, что не больно,
Это значит я, наверное, умираю.
Чичерина

Благодаря труду команды Legacy Interactive, известной в узких кругах своей серией Real-Life Games, а в широких – недавно вышедшим Moon Tycoon, любой желающий снова может примерить белый халат, стерильные перчатки и пощеголять со стетоскопом на шее. Решив вернуть к жизни несправедливо отодвинутую на задний план игровой индустрии интереснейшую тему, Legacy выпустили Emergency Room Code Blue или в интерпретации "Нового Диска" - "Скорая Помощь 1".

Объективно

Создавая СП, разработчики решили не размениваться на мелочи, реализовывая деятельность по специальности какого-то конкретного доктора, а бросить играющего, как говорится, с корабля на бал, то есть в самое пекло любого существующего на Земле стационара – в приемное отделение. Конечно, авральное состояние – лучшая школа в любой области, правда, считается, что ее лучше пройти заочно. Однако по сюжету вы приходите в клинику Liberty в качестве простого ординатора, то есть прямо с институтской скамьи, так что выбирать не приходится. Да и возможностей скорее приобрести необходимый опыт, чтобы продвинуться по служебной лестнице, открывается на порядок больше.

Скучать на новом месте не приходится, потому что приход каждого пациента подразумевает пресловутый индивидуальный подход и тщательное изучение проблемы. Судите сами, в первую же смену в ваши чуткие руки попадают, во-первых, темпераментная соотечественница J Lo, покусанная соседской чихуа-хуа (собачка такая, маленькая, но противная), во-вторых, шестилетний китайчонок, объевшийся краски по недосмотру родителей и, в-третьих, капитально обнюхавшаяся менеджер местной рок-группы, получившая на этой почве инфаркт миокарда.

С непривычки голова не то что идет кругом, просто срывается и исчезает в заоблачных далях. А при этом еще и секундомер тикает, и новые пациенты прибывают, и у текущего больного дополнительные симптомы проявляются - в общем, темп нешуточный. Да и с окончанием смены вас ждет не дорога домой и теплая ванна после тяжелого трудового дня, а разбор полетов с главным врачом больницы и собственным куратором. Конечно, весь этот волнующий процесс, в ходе которого "старшие товарищи" хвалят за верные решения и журят за ошибки, проходит довольно вежливо, корректно и доходчиво, но все равно планерка в конце дня – это мероприятие, без которого вполне можно обойтись.

Ну-с, приступим...

Трудовые будни

Основную часть рабочего дня вы будете метаться между постом медсестры, куда стекается информация обо всех вновь поступающих и уже находящихся на лечении пациентах, процедурной и операционными, где и происходит лечение. Прежде чем сломя голову бежать спасать чью-то жизнь, не лишним будет определиться, каким образом это сделать, для чего, в свою очередь, нужно правильно поставить диагноз. В этом деле вам сильно поможет установленный на медпосту компьютер с базой данных по практически всем видам заболеваний.

Сам процесс представлен в, так сказать, адаптированном варианте, то есть относительно схематично. Но, вместе с тем, все его прелести переданы весьма доступно и довольно живописно. Чего только стоит рука смуглолицей сестры после вероломного нападения не лучшего представителя рода древнейших друзей homo sapiens'а. Или тонкая запекшаяся струйка крови под носом любительницы "райского порошка". Я уж не говорю о пострадавших в ДПТ или поступивших с пулевыми (а еще лучше с ножевыми) ранениями. Зрелище далеко не для впечатлительных персон.

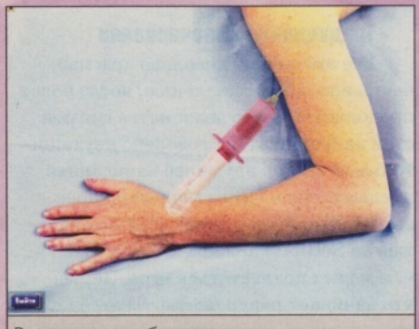


Такие вот у рок-групп менеджеры



Не то чтобы это доставляло мне удовольствие... Работа такая


Это не расчлененка, а zoom на руку пациентки


Вот так здесь берут анализы

Тот же, кто переборет в себе неприязнь к подобным видам, получит уникальную возможность в полной мере продемонстрировать имевшему несчастье попасть в вашу смену пациенту всю силу и мощь научной и технической мысли в области современной медицины. Оцените: в вашем распоряжении оказываются два метода диагностики, четыре – терапии, да еще отдельно рентгеновское и компьютерное исследования. Оперативный простор для добрых дел ограничивается лишь линией горизонта. При диагностике заболевания можно воспользоваться инструментарием от стетоскопа и фонарика до уже упомянутых мобильного рентгена и монитора, при лечении – от внутримышечных инъекций и капельницы до дефибрилятора (в простонародье ака электрошокера) и спинномозгового катетера.

Долго над беспомощным телом на кушетке или столе глумиться не дадут, после 4-5 последовательных замеров давления или, скажем, УЗИ не вылеченный, но, тем не менее, крайне раздраженный дилетантским отношением к себе, пациент или примет вертикальное положение и, высказавшись по поводу вас, ваших родственников и вашего места в медицине, гордо проследует на выход (не преминув при этом навестить руководство клиники) или, оставаясь в положении горизонтальном, молча направится на рандеву с Создателем. Думаю, не стоит объяснять, что и в том, и в другом случае это означает Очень-Большие-Проблемы.

Пишет, как выяснилось, не только контора

Еще одна немаловажная часть лечебного процесса, пренебрежение которой подчас сводит на нет все те колоссальные усилия, что вы затратили, выдирая из цепких лап девушки с косой очередного несчастного, оказавшегося на свою беду не в то время не в том месте. Я имею в виду медицинскую отчетность. Как человек, весьма плотно столкнувшийся в последнее время с проблемами регламентированного (читай "по правилам") лечения окружающих, с полной ответственностью заявляю, что к процессу создания этой игры в Legacy Interactive подошли очень скрупулезно.

Как и в случае с лечением, авторы столь же схематично, но очень похоже ввели в СП истории болезни каждого из принятых вами пациентов, которые, как понимаете, никто кроме вас заполнять не будет. И, помимо разделов "Жалобы", "Диагноз", "Направление" (здесь указывается отделение, в котором будет лечиться клиент) и "Лечение", которые можно заполнить постфактум, просто описав, что конкретно вы сделали, чтобы пациент еще потоптал эту планету, в истории есть "Выписка" и "Рекомендации". Здесь-то и потребуется дополнительные умственные усилия, чтобы верно определить, на каких условиях человек отпускается в мир живых, к каким докторам ему нужно обратиться для амбулаторного обследования и каких рекомендаций следует придерживаться, чтобы вновь не оказаться на больничной койке.

Чтобы не сложилось превратное мнение о роли и значимости последних разделов в вашей судьбе(хотя, казалось бы, пациент жив, претензий не имеет, какие могут быть вопросы относительно вашей компетентности?), замечу, что за верные/неверные решения при выписке также начисляются/списываются "карьерные" очки. Так что и к этой части лечения нужно подходить максимально ответственно, внимательно и собранно.

Внешние симптомы

Действуя по рецепту классика "смешались в кучу кони, люди", авторы использовали в игре и видео-, и фото-, и графические материалы. То есть брифинги, а также общение с коллегами и пациентами представлены в виде видеофрагментов, отдельные этапы лечения (как, скажем, осмотр и пальпация брюшной полости) – в виде фотографий, ну а инструменты и используемая вами вспомогательная техника нарисованы и наложены на заранее подготовленные фото- или графические фоны. Смотрится довольно прилично, несмотря на то, что сделано в 640x480 и по той же самой причине желает весьма демократичную конфигурацию. Звук – ничего особенного, просто создает нужную атмосферу. Интерфейс незатейлив и доступен для понимания даже среднестатистического неандертальца. В общем, максимум внимания процессу, но при этом не в ущерб его сопровождающим, приятно.

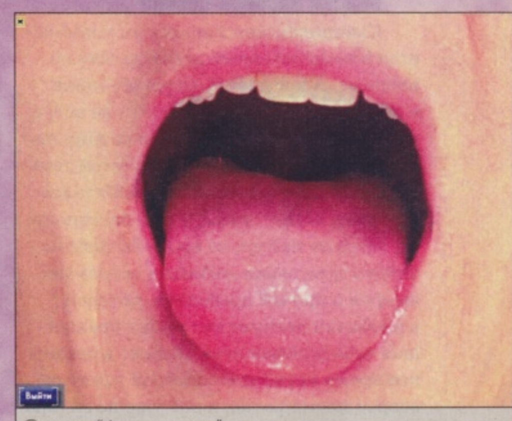
Эпикриз

СВ (или СП, кому как нравится) – фактически первый полноценный симулятор врачебной деятельности в истории компьютерных игр. По-моему, за одно это на игру стоит хотя бы взглянуть. Гарантирую, когда взглянете – обязательно захочется попробовать, а попробовав, уже вряд ли сможете оторваться. Вот и я сейчас отправлю материал и пойду выковыривать осколки из очередного доморощенного Шумахера. Что делать, пока ни о чем другом думать не могу.

Комментарий Ивана Жилина:

Я уже довольно давно высказывался на тему так называемых мета-игр – проектов, соединяющих в себе слишком много элементов различных жанров либо вообще старательно избегающих пут линнеевской классификации. Как правило, общее у всех этих игр одно: связующим составом, цементом, впрягающим в одну телегу вола и трепетную лань (не спрашивайте меня, как цемент может когонибудь куда-нибудь впрягать – это такая типа красивая фигура речи, не обязательно несущая смысловую нагрузку) является сюжет. Сюжет, который превращает все это метадейство в некое подобие традиционной адвентюры, с той только разницей, что головоломки тут своеобразны (нередко вообще сами на себя не похожи), а способы их решения нестандартны.

"Скорая помощь" относится как раз к такому типу игр. Безусловная метаигра, а они, если только не случается ничего экстраординарного, помещаются в наш раздел. Так что не удивляйтесь – среди симуляторов этой вещице делать нечего.

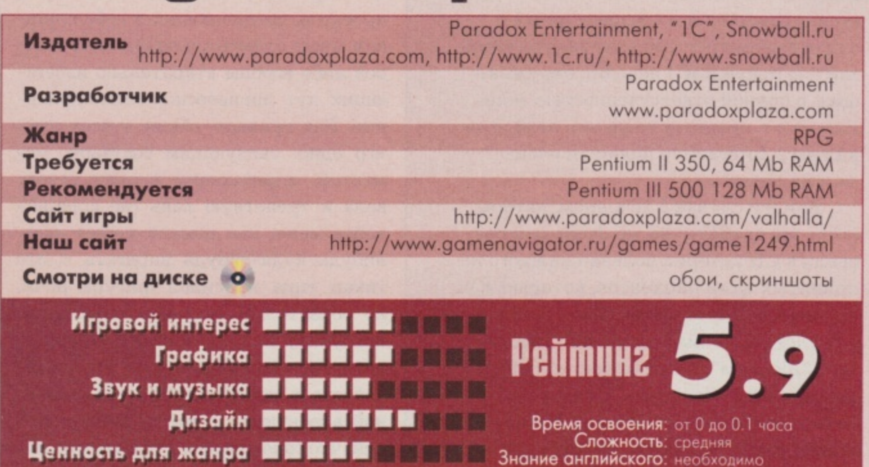

Скажи: "А-а-а-а-а-а"


Здесь мы отдыхаем

Вальгалла (Valhalla Chronicles)

Илья Николаевич

Шведские Хроники



Издатель	Paradox Entertainment, "1С", Snowball.ru http://www.paradoxplaza.com, http://www.1c.ru/, http://www.snowball.ru
Разработчик	Paradox Entertainment www.paradoxplaza.com
Жанр	RPG
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.paradoxplaza.com/valhalla/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1249.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■
Графика	■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■
Дизайн	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■

Рейтинг 5.9

Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

Признаюсь честно: я добрый человек. Пусть я напускаю на себя вид маньяка и игроненавистника. Пусть музыка, сопровождающая написание этой статьи, не призывает к созиданию доброго и вечного в традиционном понимании этих вещей, а прославляет хаос и разрушение, однако душа моя преисполнена доброты. Каждой игре, попадающей в мои руки, я даю шанс, как бы плоха она ни была на первый взгляд. И каждый раз, натыкаясь на плохую игру, которых большинство, я, словно сумасшедший священник из "Джонни-мнемоника", призываю к раскаянию, параллельно раздирая тушку грешника на множество кровавых кусочков. Сердце мое при этом всегда обливается кровью. А как же иначе?

Сказки народов севера

Скандинавская мифология упоминается в компьютерных играх далеко не впервые. А вот в RPG мифы об Одине и других северных богах почти не встречались. Скорее всего, причиной тому является некоторая "скучность" этой темы. Подавляющее большинство любителей поиграть, скорее всего, очень расстроятся, когда не найдут во вроде бы фэнтезийной игре своих любимых остроухих эльфов и прочей дребедени, которой в изобилии потчует нас любая уважающая себя ролевая игра. Однако в последнее время интерес к подобной тематике возрос многократно, и вот уже не за горами первые MMORGP, повествующие о приключениях храбрых викингов.

Но мы пока оставим многопользовательские развлечения и перейдем к Valhalla Chronicles, крайне симпатичной, на первый взгляд, изометрической RPG с претензиями на проработанный сюжет и некоторую зрелищность баталий.



Всяческие предыстории

Первый абзац статьи описывает мое знакомство с Valhalla с точностью до наоборот. Прежде чем сесть за игру, я позволил себе проштудировать несколько превью, а также интервью с разработчиками игры, гордыми шведами из Paradox Entertainment. Что ж, им удалось оставить о себе хорошее впечатление. Игра была заявлена как эпическая RPG с уклоном в северные мифы, причем, учитывая страну проживания разработчиков, можно было надеяться на лучшее. Первое личное знакомство с игрой - явно не шедевр, но крайне симпатично, не без чувства стиля. А вот потом...

На выбор нам предоставляются четыре героя: каждый в какой-то мере умеет обращаться с холодным оружием, отличается силой, ловкостью или еще каким-нибудь физическим качеством. Здесь было бы уместно задать вопрос о магии. Магии нет. Это неудивительно, учитывая то, что "классической" магии, с размахиванием руками и разбрасыванием пожароопасных спецэффектов, в северной мифологии никогда и не было. Вся магия, которая есть в игре, связана только с рунами и прочими волшебными артефактами и не может напрямую использоваться простыми смертными.

Почему же героев четверо? И почему вообще они должны куда-то идти и зачем-то сражаться? Все дело в восьми магических камнях, в которых заключена поистине титаническая мощь, способная поставить с ног на голову всю вселенную. Мощь камней настолько велика, что даже сам Один, величайший из Богов, побоялся держать у себя столь могущественные артефакты.

Поразмыслив, Один решил избавить мир от восьми камней и спрятать их так, чтобы никто и никогда не смог завладеть ими. Однако с гонцом, которому было поручено это щекотливое дельце, в пути произошла неприятность, и он потерял камни. Простые смертные запомнили тот день навсегда: восемь ярких метеоров одновременно упали на землю. Началось сражение за руны. Четыре из них уже в руках злого бога Локи. Осталось еще четыре, и наши храбрые герои посланы Одином на их поиски.

Традиционно разочаровали

Все это звучит довольно красиво, не правда ли? К сожалению, после более продолжительного знакомства с игрой стал напрашиваться довольно неутешительный вывод: вдумчиво написанная предыстория и симпатичный (скорее - вызывающий умиление своей похожестью на Settlers) движок – единственное, чем может похвастаться игра. Первое, что начинает раздражать, – это совершенно невыносимое управление и интерфейс. Описанный несколько номеров ранее Nightstone по сравнению с Valhalla Chronicles - просто милашка. Pathfinding сильно хромает, и заблудиться в трех соснах – не такая уж и большая проблема. "Кукла" персонажей выполнена на редкость примитивно и весьма неудобна. А о работе с inventory можно слагать песни: например, чтобы немного подлечиться, приходится его, этот самый inventory, открывать, тащить мышью бутылочку-лечилочку к фигурке нашего героя (героини) на экране, и, если повезет и мы не промахнулись, – он вылечится.

Крайне умилительно ведут себя враги. Например, охранники церкви из первой же локации. Около входа их двое, но если начать лупить мечом одного из них, то второй даже не пошевелится и будет безропотно созерцать смерть приятеля.

В дополнение к вышеописанным ляпам в игре не нашлось никакой статистики героя. Вообще. Я, конечно, понимаю, что RPG все же тактическая, можно ходить небольшим отрядом, что может отвлечь от манчкинских мыслей, но не до такой же степени!

Уносите...

К сожалению, ничего хорошего к концу статьи у меня в лексиконе не осталось. Не понятно, чем руководствовались разработчики, когда делали игру. Хотели сделать RPG про викингов? Про викингов – получилось. Не буду спорить, литературная часть игры проработана добротно и качественно, в соответствии с первоисточниками. Сама же игра – симпатична, но малоиграбельна. Слишком много недочетов, упущений и допущений.




FROG CITY


TAKE2interactive


MILES
SOUND SYSTEM


1С®
ФИРМА «1С»


Логрус

Хичкок: Последний Дубль / Hitchcock: The Final Cut

Revenant

Криминальное чтиво

Десять негритят отправились обедать,
Один поперхнулся, их осталось девять.
Девять негритят, поев, клевали носом,
Один не смог проснуться, их осталось восемь.

Издатель	Wanadoo Edition, "1C" http://www.wanadoo-edition.com/, http://www.1c.ru/
Разработчик	Arxel Tribe http://www.arxeltribe.com
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 333, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 333, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.arxeltribe.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1769.html
Смотри на диске	скриншоты

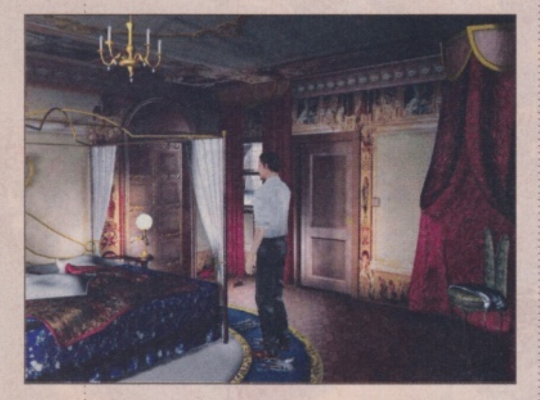
Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.9

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Труп Хичкока

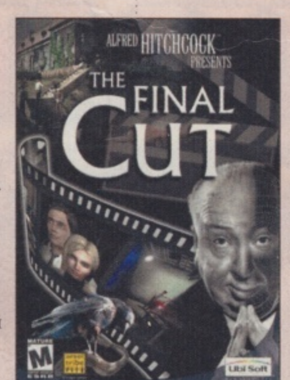
В последнее время новинки в жанре квеста стали весьма редки, в отличие от, скажем, экшена или стратегий, не говоря уже о RPG. Однако утверждать, что квест мертв, пожалуй, еще рановато. Доказательством тому будет рассматриваемая в данной статье игра, а если точнее - локализация под названием "Хичкок. Последний дубль". Собственно, жанр тут не вызывает сомнений. Этакий мистический триллер. Обязательно с кучей трупов, но не таких, как в "Резидент Ивил", и не таких, как в моей любимой "Фантасмагории 2"... Нет трупов классических, в меру разложившихся, и главное, появившихся не вовремя и не к месту. Словом, истинно хичкоковских трупов. Ведь главное у Хичкока - не просто найти, кто убил (это даже не столь важно), а доказать, было ли убийство вообще... Ну вы меня поняли. Интрига на интриге. Что же касается сюжета данного квеста, то тут разработчики не отступили от законов жанра. Все жутко запутано с самого начала. Вы – весьма преуспевающий частный детектив Джозеф Шемли... Точнее, были бы весьма преуспевающим, если бы



не то самое темное прошлое, смутные и бессвязные картины которого нет-нет да и просачиваются сквозь подсознание и вспыхивают, подобно молнии, перед вашим внутренним взором. Что же такое там было? Да кто может сказать... Разве что сам Хичкок. Все это, вкупе со странным, явно экстрасенсорным даром видеть "прошлое" различных вещей и предметов, делает мистера Шемли не просто рядовым частным детективом, а человеком, стоящим на краю пропасти и напряженно вглядывающимся в такую манящую и пугающую одновременно бездну, не замечая, что край предательски осыпается под ногами...

Шаг за край...

... был сделан, как только Шемли принимает предложение невероятно красивой, но, к сожалению, немой, незнакомки провести небольшое сугубо семейное расследование. "Дело о пропавших актерах" – так бы оно фигурировало, наверно, в мемуарах Шемли, если бы у того была возможность написать оные... Однако не будем забегать вперед. Прекрасная и немая незнакомка оказалась племянницей крупного финансового магната Роберта Марвина-Джордана, владельца одноименной корпорации. К тому же большого и страстного поклонника творчества Хичкока. Вот это творчество и послужило началом череды странных и необъяснимых событий, произошедших в дядином поместье за последнее время. Все началось с того, что миллиардер задумал снять фильм по книгам Хичкока, разумеется, детектив с убийствами на каждом шагу и загадочными исчезновениями людей. Для чего Марвин-Джонсон пригласил актеров, режиссера, съемочную группу. Съемки шли, все были довольны, и вот однажды утром приглашенные деятели кино исчезли. Не так, как это бывает обычно, прихватив все деньги и ложки из буфета... Нет. В данном случае они исчезли внезапно и бесследно, и, что главное, в полном составе, от исполнителя главной роли до гримерши. Сие событие, естественно, не могло не расстроить господина Марвина-Джонсона, для которого снимаемый фильм был не просто увлечением богатого (очень, позволю себе заметить, богатого) человека.



Начав расследование, вы сразу замечаете несколько интересных подробностей. Во-первых, племянница миллиардера, Алисия Слезак, нема вовсе не от рождения, а в результате душевной травмы из-за трагической гибели ее родителей. Опекуном девушки является ее дядя, мало того, покопавшись в личных бумагах мистера Роберта Марвина-Джонсона, вы узнаете, что все немаленькое состояние и корпорация в случае его смерти переходит по наследству Алисии. Причем событие сие не за горами: судя по всему, Роберт тяжело и хронически болен. Вторая же особенность дела заключается в самом мистере Марвине-Джонсоне, человеке весьма и весьма неглупом и даже несколько циничном. Пригласив вас в свое поместье, он сам исчезает по делам, не потрудившись ввести вас в курс событий. Разумеется, от нечего делать, а также в силу своей профессиональной испорченности, вы мигом обыскиваете дом, сунув нос в каждую бумажку на столе, в столе и вообще везде в личном кабинете хозяина. Всласть покопавшись в грязном белье, вы разгадываете нехитрый кодовый замок на секретере, и вот в руках у вас загадочная видеокассета. Уже предвкушая грядущее созерцание компромата на главу корпорации, вы лихорадочно запихиваете кассету в видеомагнитофон, нажимаете Play и... Каково же ваше изумление, когда появившийся на экране хозяин поместья невозмутимо сообщает, что сия кассета была адресована именно вам, Джозефу Шемли. Мистер Марвин-Джонсон безусловно верит в вас как в сыщика, точнее, в ваш не в меру длинный нос, потому совершенно не сомневается, что к тому времени, как вы будете слушать это сообщение, вы уже самостоятельно ознакомитесь с подноготной его семьи. Мистер Марвин-Джонсон заверяет вас, что неумеренное любопытство – это то самое качество, которое он ценит в частных детективах больше всего. И, кроме того, он выбрал вас еще потому, что вам свойственно иногда... гхм... видеть... вещи. Он искренне надеется, что ваш странный дар поможет найти пропавших актеров и выяснить, наконец, подробности всего этого происшествия... Затем он дает несколько конкретных советов, в частности - осмотреть съемочную площадку и...



Разматывая нить убийств...

...вскоре вы обнаруживаете вещи еще более странные, чем первые две. Занятно, но сценарий предполагаемого фильма не знал никто, включая актеров. То есть, конечно, они знали, но только план съемок на день. Судя по всему, полной версией сценария владел лишь сам заказчик. Кроме того, порой сцены, что отрабатывались за день, казалось, к данному хичкоковскому фильму не имели никакого отношения, но, тем не менее, входили в план. На время съемок площадка наглухо запиралась, никто со стороны особняка не допускался к работе и наоборот. Разумеется, внутри самой съемочной группы не все шло гладко. Людей отбирал сам Марвин-Джонсон, руководствуясь одному ему известными соображениями. Жили актеры и персонал в маленьком отеле на территории поместья, питались в небольшом ресторанчике рядом и фактически не имели никакой связи с внешним миром на период работы. На территории имелись несколько телефонов, причем в память каждого было введено четыре номера: полиция, номер дворецкого, номер хозяина и номер его племянницы... Но - стоп. Она же немая?!

Словом, улик множество, и все они расползаются, делаются незначительными, уводят нить расследования в сторону от самого важного, того, что должно было сразу броситься вам, Джозефу Шемли, в глаза... От чего? А вот это и предстоит выяснить вам, потому как пересказывать заранее сюжет квеста – это такое страшное извращение, какому, наверно, нет аналогов в мире. И потому разумнее будет в нескольких словах описать само оформление этой весьма неординарной игры.

Для начала скажу, что атмосфера произведений А. Хичкока передана великолепно. Даже не столько атмосфера, а нечто неуловимое, что всегда окружает детективы этого писателя такой своеобразной мистической аурой, плавно переходящей в ночные кошмары и жуткие разоблачения. Вот это неуловимое есть и тут. С самого начала обстановка самого особняка и поместья вокруг не вызывает никаких радостных или оптимистичных мыслей... Нет, конечно, дому Марвинов-Джонсонов далеко от дома Ковенантов в далекой Ирландии, да и самому Баркеру далеко до Хичкока, впрочем, и сравнивать их бессмысленно. Там – страшные тайны, от которых волосы встают дыбом на голове и прочих частях тела от одного лишь мимолетного прикосновения к фамильному проклятию семьи Ковенантов... Ужасы посмертия, жуткий заговор на крови, Стоунхендж, ритуальный грохот барабанов древних кельтов, переходящий в вечный рокот алого неба под городом Снов... Нет, это все относится к господам Лавкрафту, Баркеру и иже с ними. Тут тоже найдется (и обязательно!) парочка скелетов, спрятанных в шкафах, но, в отличие от вышеописанных произведений, скелеты эти не оживают... Во всяком случае, буквально. Однако атмосфера полной безнадежности и смерти окружает вас повсюду. Она везде: и в предметах обихода, оставленных пропавшими в отеле, и в остатках завтрака, словно люди отошли на минуту и вот-вот вернутся. Но суть в том, что никого живого уже здесь нет. Это знание приходит четко и ярко, подобно фотовспышке, видениям, молниеносно проскакивающим перед вашим внутренним взором. Видениям о смерти. "Они все погибли", - понимаете вы. "Они убивали друг друга", - приходит догадка, когда вы начинаете находить тела. Одно за другим. Огонь, яд, нож в спину, смерть от удушья... Все атрибуты предательства. И одновременно понимаете, что за вами следят. Кому-то очень не хочется, чтобы разматывалась нить убийств. Кому-то, очень заинтересованному и весьма молчаливому...

Последний дубль

Теперь о графике и звуковом оформлении. И то и другое не подкачало. Конечно, заранее отрендеренным фоном нынче никого не удивишь, но квест на то и квест, чтобы завлекать в первую очередь сюжетом, а уж потом спецэффектами. Игровое пространство разбито на множество локаций с жестко фиксированной камерой и заранее заданным масштабом. Это, пожалуй, иногда создает неудобства, когда фигура героя по несколько раз попадает из одной локации в другую из-за плохого обзора, а каждый экран грузится отдельно с диска, что приводит к тормозам. При работе с головоломками или при близком рассмотрении предметов, будь то труп или письменный стол, игра переходит в максимально интерактивный режим - все можно пощупать мышкой, покликать или как-то еще проявить свою деятельную позицию. Большое значение имеют диалоги с немногочисленными живыми персонажами, хотя диалогами назвать такое общение можно с большой лишь натяжкой. Вы просто выбираете тему для разговора, а Джозеф задает вопросы сам. Все ответы, выясненная информация, улики, намеки, предположения - все это заносится в электронную записную книжку, что находится всегда при вас. Рекомендуется время от времени заглядывать туда, кроме того, там же и игровое меню.





"Последний дубль" - это все-таки не классический квест с разгадыванием головоломок и паззлов, тут присутствует также аркадный элемент, как бы дико сие не звучало (попробуйте попрыгать по строительным лесам, уворачиваясь от блоков и кранов), есть и элементы экшена – у вашего героя всегда при себе пистолет, и вам представится не один случай пустить оружие в ход. По ходу сюжета разыгрывается множество видеовставок оригинально оформленых. Как я уже говорил, ваш герой – экстрасенс. Джозеф способен видеть частично судьбу человека, дотронувшись до портрета или принадлежащего этому человеку предмета. Видение приходит внезапно, как вспышка, и не всегда бывает четким и понятным. Однако с уверенностью позволяет судить, жив владелец вещи или разделил судьбу остальных пропавших.

В целом, игра производит впечатление такого изящного, утонченного детектива с элементами (именно элементами) мистики. Как раз такого, какой должен просто заинтересовать любого поклонника Хичкока, да и вообще интересного квеста. Даже самому равнодушному к данному жанру человеку уже через пять минут игры хочется узнать, а что же там дальше-то? Кто убил-то всех? Что, собственно, и требовалось доказать.

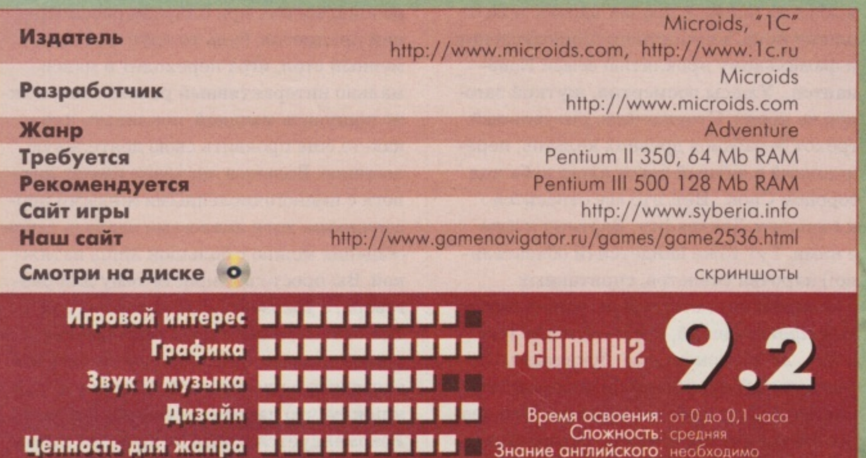
Syberia

Илья Николаевич

Все люди ошибаются,но великие люди сознаются в своих ошибках.
Б. Фонтенель



From Syberia, with love



Издатель	Microids, "1С" http://www.microids.com, http://www.1c.ru
Разработчик	Microids http://www.microids.com
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.syberia.info
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2536.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 9.2

Время освоения: от 0 до 0,1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

У меня есть для вас несколько абзацев хороших новостей. Опубликованное в предыдущем номере ревью по Syberia, хотя и было написано в крайне положительном ключе, но все же гораздо менее хвалебном, чем того заслуживает игра. Виной всему дурацкая привычка игр выходить именно тогда, когда номер уже вот-вот уйдет в печать. Статья была написана в спешке, Syberia изучена поверхностно, рейтинги - как итог - занижены, причем существенно. Очарованием подобных адвентюр сразу проникнуться нельзя – для этого нужно хотя бы несколько дней провести за ней. К сожалению, этих дней у меня не было.

Однако теперь Syberia взяла свое, я просидел за ней почти неделю и не жалею об этом.

Итак, приступим к оглашению правды перед широкой общественностью. Syberia, скорее всего, лучший квест последних четырех-пяти лет, и один из лучших квестов вообще. Почему? Сейчас расскажу.

Во-первых, игра красива. Под словом "красива" я понимаю не только количество цветов, использованное при рендеринге бэкграундов, а какую-то внутреннюю красоту, которая открывается игроку вместе с запутанными сюжетными перипетиями. Бенуа Сокаль, художник и дизайнер, который придумал игру, - гениальный человек. Там, где другой создал бы хитрый и запутанный сюжет с массой загадок и хеппиэндом в конце, а также гигабайтом качественно отрендеренной графики, Сокаль нарисовал настоящий, живой мир. Здесь нет особенных красот, диковинных пейзажей и причудливой архитектуры. Зато здесь есть живые люди, живые города и есть сказка, все это объединяющая.

Во-вторых, игра добрая. Скажите, давно вы видели добрую игру? Нет, не в том смысле, что людей необязательно убивать, а по-настоящему добрую. Syberia - добрая. На самом деле, все проблемы, которые ставит перед героями сюжет, - это всего лишь фон для того, чтобы более жизненно продемонстрировать нам, что чувствуют герои.

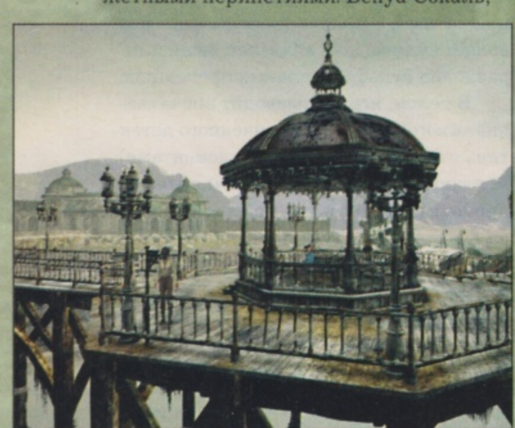
Возьмем Кейт - главную героиню. В конце ее ждет happy end, но вовсе не традиционный. Она не получает наследства, не находит логова злодея и даже не делает шаг по служебной лестнице. Она всего лишь понимает, чего хочет в жизни. И, несмотря на то, что от нее ушел муж и работы у нее больше нет, она счастлива, и это счастье стоит больше, чем все наследства мира.

В-третьих, игра действительно интересная. Интересная и правильная. Я не нашел в ней ничего, что не могло бы быть названо логичным. Несмотря на довольно ярко выраженную фантастичность происходящего, в него действительно веришь. Так в детстве мы верили в то, что события, происходящие на страницах книг Жюля Верна, – вовсе не вымысел.

Собственно, и все. Довольно коротко, но и в игре нет ничего лишнего. Пройдя ее вдоль и поперек, я так и не смог найти хоть что-то, про что можно было бы сказать: "Ну, вот это они, конечно, зря". Нет ни одной головоломки или загадки, которые бы раздражали. Нет, в конце концов, ни одного поворота сюжета, которым я остался недоволен.

И еще. Очень мало игр оставляют этакую светлую грусть. После прохождения Syberia у тебя в душе именно такое чувство. Очень хочется, чтобы игра еще немножечко не кончалась. Или чтобы вышло продолжение. Но понимаешь - продолжения не будет: история закончена, и сказать автору больше нечего. И это хорошо.

























Четыре героя. Восемь миров.

(По цене всего одного диска)









Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Zanzarah: The Hidden Portal

Андрей Щур



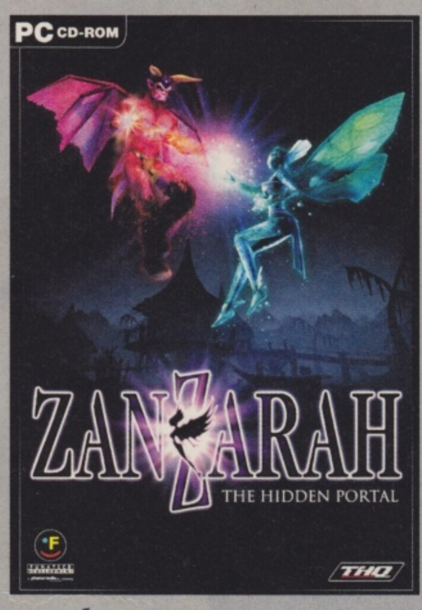
Дао Покемона

Издатель	THQ http://www.thq.com
Разработчик	Funatics Development http://www.funatics.de
Жанр	Action\RPG
Требуется	Pentium II 500 MHz, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.zanzarah.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1350.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.8

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



А ежли поймешь, что сансара - нирвана,
так сразу печаль пройдет...
Б. Гребенщиков. "Не пей вина, Гертруда!"

Японцы - очень умные люди. Они придумали покемонов на радость своим японским детям. Симпотных зверохрюшек, которых можно ловить и устраивать потом поединки с их участием.

Тибетские монахи - тоже очень умные люди. Они придумали сансару - колесо перерождений, согласно которому все мы постоянно перерождаемся в том или ином виде: кто монахом, кто туристом, а кто автобусом для туриста.

Но самые умные в этой ситуации немцы. Они придумали скрестить два явления человеческой культуры (сансару и покемонов, а не японских детей и автобусы, поймите меня правильно!), выдав это все за невинную, на первый взгляд, компьютерную игру.

Ом мана падме хум!

Во стольном граде да Лондоне жила-была девочка Эми, которая сказки любила, несмотря на то, что школу уже практически закончила. И вот как-то раз, когда она один из томиков перечитывала, привиделся ей большеголовый зеленый человечек, который на чердак драпал. А поскольку похмельным синдромом в тот момент Эми не страдала, то сразу поняла, что "это ж-ж-ж" точно неспроста. Побежала она за сектоидом зеленого окраса наверх, открыла оставленный чешуйчатым сундучок, да и попала в мир иной. Но не до такой степени иной, что пора бы уже и окочуриться, а в мир Сансары - обитель эльфов, гномов, гоблинов и прочей мифологической братии. В сказку, короче говоря, попала. Ну и понятно, что простой прогулкой там все не ограничилось. Спасать пришлось местных от напасти лютой...

Первое правило бойцовского клуба

Попадаем в земли Сансары над макушкой Эми, которая ходит, бегает и поворачивается согласно всем канонам TPS. Да только вот пистолетов не выдают. Вместо них в ближайшей эльфийской деревеньке предлагается заплечный фей количеством в одну штуку. Из невнятных объяснений одного из эльфов (не толкиеновских дылд с острыми ушами, а вполне себе канонических небольших существ средней небритости и в средневековых костюмчиках) выясняется, что маленькие заплечнолетающие феи - основной вид охраны в здешних лесах и полях от таких же, но диких и потому кусачих, феев. Первое правило любого путника - иметь при себе фея. Ну, надо так надо.

Осматриваем новоприобретенного друга (из предложенных на выбор трех разных выбрал забавную водяную феечку): нечто совершенно умилительное, махонькое, порхает за плечами чуть повыше уровня макушки, блестит и переливается оттенками синего, то есть ведет себя совсем не посекьюритевски. Как им от вражин отбиваться - совсем не понятно. Разве что поймать да, скомкав в снежок, запустить в супостата. Но, раз советуют, взял с собой. Пистолетов-то все равно нет.

То измена, то засада

Выйдя из локации с деревней (все пространство в игре разбито на большие, быстро подгружаемые локации, будь то кусок леса, пещера или город) на тропу, позволил себе чуть постоять с открытым ртом, любуясь местной природой. Хоть убейте, не могу объяснить смысла, вкладываемого в понятие "сказочный", но здесь все выглядит именно так, как будто взято из сказки. Если полянка, то обязательно с цветочками, бабочками и зайчиками (никого из вышеперечисленных затоптать, правда, нельзя). Если дремучий лес, то обязательно с жутковатыми пнями и корягами, зеленоватой дымкой и редкими лучами солнца, пробивающимися сквозь густую крону деревьев. Но при этом полностью трехмерные пейзажи не выглядят лубочными или картонными. Наоборот - очень естественными. Разве что временами чуток слишком идиллическими. Но это, пожалуй, и правильно. Ведь путешествуя по таким красивым местам, никак не ждешь от природы свиньи. А их она подкладывает предостаточно.

Из первого же камня, встретившегося по дороге, наперерез Эми со зловещим писком вылетел какой-то серый крылатый хмырь. Моя водяная феечка ринулась ему наперерез, и они вместе скрылись в камне. Экран сменился и теперь отразил расстановку сил: с одной стороны - напавший гаврик, с другой - моя водяная надежа и опора. Затем экран сменился вновь и...

Вот уж чего я точно не ожидал, так это того, что меня запихнут в шкуру моей феи и заставят выяснять отношения с против-

Деревня эльфов. Альтруист слева от Эми предлагает бесплатно прокачать слабеньких феев. Правда, не намного

ником от первого лица на специальной дуэльной арене. Расклад такой: у феи есть атакующее (стреляющее) заклинание с некоторым запасом зарядов. Есть хитпойнты, то бишь количество жизни. Есть крылышки, с помощью которых правым кликом мышки можно чуть "подлететь", после чего медленно планировать вниз (чем больше кликов, тем выше подлетаешь). И, наконец, есть противник, который по этой арене носится и атакует. Причем сражение усложняется тем, что, если зажать кнопку выстрела, энергия выстрела начинает накапливаться: чем дольше держишь, тем мощнее будет попадание. Но стоит передержать чуть дольше установленного для заклинания времени, и зарядом шарахнет уже вас. Начинаешь вспоминать дедовские партизанские приемы ведения войны: "разгоняешь" заклинание, схоронившись за какой-нибудь колонной или препятствием арены, после чего резко выпрыгиваешь на противника и выпускаешь в него заряд, стараясь нанести critical hit - дополнительные повреждения.

Вспомнив азы кваковской дуэли, моя водяная феечка раздолбала-таки каменного паршивца. Издав победный писк, она занялась подсчетом причитающейся ей - ой! - экспы! И даже огребла пару уровней, так как была ранее только первого уровня. "Ни фига себе!" - оценил я успехи моего охранника, когда понял, что теперь водяночка моя получила несколько лишних хитпойнтов да передвигаться стала чуть шустрее.

В дальнейшем выяснилось, что, кроме уровней как таковых, у многих феев еще есть стадии эволюции, когда феечка вырастает в нечто более совершенное по виду и показателям. Моя начальная полурыбка в конце концов мутировала в изящную человекоподобную фею в бикини.

Дальнейшая прогулка по тропке выявила еще один интересный факт: в Сансаре в большинстве деревьев, камней, в водных потоках и в пещерных грибах, в колоннах и факелах на стенах подземелий - в общем, практически везде живут дикие феи, которые не прочь подраться.

Волшебство тугриков

Подкачав водянку и накопив определенную сумму призовых монет за избитие придорожных маленьких задир, я задался вопросом, можно ли еще какими-нибудь способами усилить моего бойца. Оказалось, что очень даже можно.

Через некоторое время посреди очередной поляны обнаружился коттедж, в котором странное крылатое существо продавало заклинания для феев. Совет всем начинающим игрокам - сразу скупайте все предлагаемые заклинания, пусть даже они пока для вашего существа и не доступны по уровню. Поскольку они генерятся продавцом случайным образом, может случиться так, что потом придется носиться по лесам и долам, разыскивая у продавцов какое-нибудь мощное заклинание третьего уровня, а оно все никак не выпадет.

Кроме уровней, заклинания еще делятся и на классы согласно типам фей, которые их используют, т.е. водяные феи могут использовать (за некоторыми исключениями) только заклинания синего цвета, природные феи - только зеленого, а каменные - только коричневого.

Но тут возникает вопрос: а на фига мне, скажем, зеленые заклинания, если фея у меня водяная и к зеленым заклинаниям совсем не предрасположенная. Вот здесь-то и подстерегает нас еще одно открытие, за которое игру и можно отнести к симуляторам покемонов. Диких феев можно ловить! И для этого необходимы сферы размером с кулак, слямзенные точь-в-точь из в японо-покемонских мультфильмов.

Феев можно собирать и коллекционировать. Более того, с собой их всех таскать запрещено - только пять из них можно постоянно носить в специальном мешочке (в смысле - одна, основная, вокруг ушей круги наворачивает, остальные в сумке сражения ждут). Остальные живут в своеобразном загашнике у Эми дома в Лондоне, куда она в любой момент может вернуться и сменить состав бойцов.

Пикачу - я тебя хачу!

А состав команды обязательно придется еще не раз менять, иногда выставляя на замену хоть и не прокачанных, зато эффективных феев. Как это? Да все просто. У каждого типа феев есть определенные противники, которых он бьет с увеличенной в несколько раз силой. Понятно, что, например, огненный фей будет природного (древесного) уничтожать очень быстро, но сам, в то же время, будет почти бессилен против водяного. Таким образом образуется целая система, согласно которой и надо подбирать свою ударную пятерку - чтобы вместе они перекрывали по эффективности все одиннадцать стихий.

Такая группа здоровяков необходима не просто для быстрого и безболезненного прохождения по диким и неприветливым уголкам Сансары. Она, прежде всего, нужна для сражений с другими мастерами-сборщиками редких видов феев, стремящимися тоже сформировать мощные колоды.

Вот и получается - встречаются во чистом поле два таких покемастера и начинают битву. По пять чудиков с каждой стороны, во время боя сменить их можно в любой момент, так что картина такая: он на тебя ледяным медведем, а ты ему - опа! - огненным дракончиком в пузо. Он на дракошу водяным муртозавром, а ты его за это воздушным крылатым воином, а он тебя в отместку каменным, а ты его...

Ну и так далее. Вариантов много. Бой с трудной командой становится захватывающим вдвойне - феи выпускают по паретройке заклинаний, после чего сразу сменяются, чтобы достать противника согласно таблице эффективности.


Таверна в Тиралине. Музыканты на импровизированной сцене исполняют нечто средневеково-толкиеновское


Монеты в Zanzarah навевают воспоминания о бессмертном Супермарио

Больше, чем просто сансара

И все же в Zanzarah нельзя делать упор только на покемонообразные поединки и коллекционирование феечек, коих можно собрать аж 77 штук. Сансара - это еще и сказочная история, которая проявляется не только в зачитываемых периодически кусках волшебной книги. Это небольшой, но очень уютный мирок, в котором есть и гигантское дерево на болоте, ставшее местом схваток для всех владельцев феечек, и заброшенные руины древнего города, и небесная Арена мастеров прошлого, расположенная на витающих в облаках островах.

И пусть она местами явно грешит плагиатом с покемонов, игра все равно очень интересна своей задумкой. Zanzarah затягивает. Вроде и садишься провести часок другой, а потом спохватываешься, когда светать начинает. Одно вот только с игрой не ясно - какая ж это сансара, когда и ежу понятно, что нирвана это! Нир-ва-на.



Комментарий Ивана Жилина:

Для краткой характеристики Zanzarah лучше всего подойдет словосочетание "Неудавшаяся революция". Почему революция? Да потому что уже очень давно не выходило игр, которые занимаются не просто слиянием жанров, но прямо-таки ломают между ними границы, составляя чудный коктейль из приставочной и PC-шной традиций RPG, адвентюры, экшена, коллекционных игр типа MTG и черте чего еще, и коктейль действительно чудный. Это играбельно, это завлекательно, эта конфета завернута в такую обертку, что ее хочется сожрать не разворачивая. Я бился с Щуром час за то, чтобы игра попала в мой раздел, и еще никогда не был столь рад победе.

Почему неудавшаяся? Потому что крайне сомнительно, что по этому пути способен пойти кто-то еще. Фактически, Zanzarah формирует новый жанр, жаль только, что в этом жанре появления второй игры пока не намечается.

Chaos Mage

Neverwinter Nights и D&D
курс молодого мага

Я могу вспомнить только одну игру, которую я ждал с таким же нетерпением, что и Neverwinter Nights. Не догадались? Ну, конечно же, это Planescape: Torment. Но не о ней сейчас речь. NWN обещала нам все, что только можно хотеть от компьютерной игры: начиная от основы в виде третьей редакции D&D и заканчивая навороченным редактором. Но и тут не обошлось без ложки дегтя в виде реалтайма. Ну, да ладно.

В NWN невооруженным глазом видно наследие славного движка Infinity и всей серии Baldur's Gate: тут и реалтайм с пробелом-паузой, метод построения диалогов и даже подход к идентификации предметов, не имеющий ничего общего с настольной системой.

Действительно ли это D&D3E? Нет, но нечто, очень на нее похожее. В конце концов, перенести 100% настолку на PC невозможно, да и вряд ли уместно. В NWN имеет место некий компромисс, максимальное приближение к боевой обстановке. Возможно, именно такой вариант и является оптимальным?

Рождение Героя

Я закончил официальную кампанию таким персонажем: Wizard 18/Rogue 2. Причем два уровня Rogue я взял после двух первых уровней мага. Опытом игры и собираюсь с вами поделиться.

Генерация персонажа соответствует методу point-buy с мерой сложности кампании 30. Это много. Даже на генерацию в такой серьезной кампании, как Living Greyhawk, дается всего 28 очков. Такой расклад позволяет сделать, например, серию чисел для распределения по атрибутам: 16,14,14,12,10,10. Надо отметить, что кнопке "Recommended" можно доверять. Мой персонаж (wizard) получил INT 16, DEX и CON по 14, а 12 досталось WIS. Выбором я остался доволен. Не стремитесь загнать профилирующую характеристику под самый потолок в ущерб остальным. Главное для низкоуровневого персонажа (особенно мага) - выжить.

Умения

Список умений NWN и принцип их применения значительно расходится с D&D. Потрудитесь внимательно прочесть help для каждого из них. Мой личный опыт показывает следующее. Маги имеют не так уж много классовых умений и хороший бонус для их роста от высокого INT. Есть смысл потратить очки и на побочные умения.

Persuasion значительно облегчит ваши отношения с NPC, поможет получить дополнительный доход от практически всех квестов и решить некоторые из них мирным путем. Вам не нужна высокая харизма. Просто регулярно улучшайте это умение.



Ловушки могут стать для вашего героя быстрой смертью. Умение Search, особенно в режиме активного поиска, поможет вовремя заметить опасность. Помните, что если вы нашли ловушку, то это не значит, что ее видят остальные.

Умение Concentration - самое важное умение для мага. Чем выше оно, тем меньше вероятность потерять заклинание при ударе противника. Сложность проверки напрямую зависит от пропущенного повреждения - защищайте себя заклинанием Stoneskin и предметами с damage resistance!

Spellcraft не так уж и нужен. В настолке это совсем не так, но в компьютерной игре (по крайней мере, на уровне сложности Normal) его ценность сомнительна, но для успешного применения counterspell оно необходимо.

Умение Healing позволяет слегка подлечиться и избавиться от болезни или вторичного действия яда. В отсутствии компаньона-клерика - MUST HAVE!

Lore является классовым умением для мага, и не стоит развивать другие умения за счет него. Всегда полезно знать, что за предмет попал к вам в руки, а иногда и получить помощь в диалогах или загадках игры.

Disable Trap не нужно для снятия ловушек на дверях и сундуках, но жизненно необходимо для нейтрализации ловушек на полу. Если персонаж применяет это умение в бою, то его ему должно хватить разрешенного максимума этого умения.

Open Lock практически не требуется. Те двери и сундуки, открывающиеся при помощи этого умения, можно просто-напросто разбить. Например - магией. В игре есть замечательный предмет - Rod of Frost. Находится он в самом начале игры, а его бесконечное количество зарядов компенсирует низкое наносимое повреждение. На более высоких уровнях можно разносить целые группы контейнеров Fireball'ами.

Помощники

Ни один персонаж не самодостаточен. Некоторые классы способны работать в одиночку, но это не самый эффективный подход к карьере. Henchman доступен всем. С самого начала игры заручитесь поддержкой одного из них. Для мага лучший вари-



ант - Linu - эльфийская жрица. Она способна и подлечить вас, и дать врагу булавой по черепу, и сотворить защитное заклинание, и поджечь неприятеля божественным огнем. Henchman способен значительно повысить шансы на выживание вашего героя на низких и средних уровнях, также в любой серьезной битве. На высших уровнях вам самим придется следить за ним, ибо рост henchman'а ограничен 14-м уровнем.

Магам доступен еще и familiar. Вот тут NWN серьезно разошлась с канонами в целях улучшения геймплея. Но ведь мы люди практичные, не так ли? Среди доступных... э... существ (менять их можно на каждом level up'е) есть и потенциальный fighter (Hell Hound), и боевой rogue (Panther - мой выбор: "А как она ловит мыш... ой!"), и rogue-вор (Pixie). Выбор велик.

Есть у магов и еще один класс компаньонов: призванные существа - отличное подспорье в бою. А когда дело доходит до Planar Binding... их не остановить! Призванные dire животные и планарные существа играют роль грубой силы, пушечного мяса (fireball fodder!) для пробивания обороны противника и отвлечения внимания от героя и его помощника. Однако позаботьтесь о том, чтобы такая помощь была максимально эффективной. Такие заклинания, как, например, Stoneskin способны значительно продлить "срок службы" призванных монстров.

Карьера

За всю карьеру персонажа у него будет пять возможностей увеличить свои характеристики. Выбирая их, обратите внимание, что модификатор увеличивается на 1 при увеличении самой характеристики на 2, а именно модификаторы влияют на 95% игровой механики. Хм... что-то подобное уже говорилось в статье о Pool of Radiance II, но истины следует повторять чаще.

Еще один аспект карьеры - мультиклассы. Цена мультикласса в экспе значительно поднялась со времен AD&D, а эффективность понизилась. Теперь один или два уровня побочного класса означают потерю стольких же уровней основного класса. Приходится делать выбор. Однако даже один уровень побочного класса способен упростить вам жизнь, научив персонажа новому. Есть два типа ограничений на использование предметов:

- персонаж не умеет пользоваться (волшебник и броня);
- персонажу запрещено использовать (монах и броня).

Мультикласс снимает ограничение (1). В настольной игре эти ограничения не абсолютные, но больно бьющие: маг, с трудом надевший латы, получит кучу минусов на умения, атаки и т.п. Друид, имеющий один уровень воина, надевший те же латы, временно потеряет все друидские способности, даже умея пользоваться доспехами. Wizard/Rogue может надеть броню для вора, но процент вероятности неудачного каста дает о себе знать. А вот оружие можно использовать без проблем: вопрос в том, надо ли это тому же магу... Мультикласс - средство сильное, но радикальное, и вся ответственность перед героем лежит на вас.

Защита

Всем магам и не только я рекомендую пожертвовать двумя уровнями основного класса, дабы получить способность Evasion, взяв два уровня Rogue. Ее же можно получить, взяв один уровень Monk, но этот вариант не самый лучший. За эти два уровня вы сможете сильно развить полезные, но не классовые для мага умения, описанные выше. Что такое Evasion? Предположим, в вас летит Fireball. Если спасбросок по reflex прошел удачно - вы получаете только половину повреждения, а если вы счастливый обладатель Evasion - не получаете ни одного повреждения! Такой механизм действует при всех атаках, чье повреждение спасбросок уменьшает наполовину.

Основная проблема выживания мага - низкий AC. Напомню, что в D&D3 он улучшается от 10 и выше, а не от 10 и ниже, как в AD&D. Есть несколько типов бонусов к AC:

- Natural Armor (Amulet of Natural Armor);
- Deflection (Ring of Protection);
- Armor (обычная броня, Bracers of Armor);
- Dodge (DEX, некоторые шмотки).

Для максимизации AC мага надо собрать броню/кольца/амулеты, дающие непересекающиеся бонусы в этих областях. Из них только Dodge бонус складывается, а из остальных учитывается только максимальный в каждой группе. Есть много всяких полезных амулетов, но лучший из них - Amulet of Natural Armor +5 (его можно сделать самому). Лучшее кольцо в игре - Ring of Elemental Resistance (получаем после изгнания демона в Helm's Hold) - поможет вам свести почти к нулю результат множества магических атак и действий ловушек.

Настоящий бич мага - attack of opportunity. Из-за низкого AC они часто бывают успешными. В нелегком деле их предотвращения помогут фиты Dodge и Mobility, не говоря уже о Combat Casting.

Нападение

В режиме сложности Normal ваш маг может стоять в стороне и поливать врагов и друзей своими заклинаниями массового поражения, не боясь задеть кого-то из своих. Сложность Core Rules сильно меняет тактику, но будем считать, что играете вы на Normal.

На каждом круге магии доступны разнообразные заклинания нападения. Выберите для себя стиль боя и "затачивайте" персонажа под него, начав с выбора варианта фита Spell Focus. Предполагаете пользоваться Fireball'ами? Берите Spell Focus (Evocation)! Одним словом, если ваши любимые заклинания предполагают спасбросок для защиты от них - Spell Focus поможет вам увеличить их эффективность.

На высших уровнях вам часто будут попадаться твари с сопротивлением магии. Для его преодоления служит фит Spell Penetration, но брать его следует осторожно, т.к. некоторые предметы дают его в качестве бонуса.

Очевидно, что магия волшебника - его основное оружие, но очень советую иметь наготове хороший арбалет: ваш бонус от DEX найдет себе дополнительное применение. А если вы послушались совета и взяли уровни Rogue, то многие ваши атаки получат бонус +1d6 как sneak attacks.

Завершите картину запасом атакующих волшебных палочек на крайний случай. Вот теперь ваш герой готов и к нападению, и к обороне!

Официальная кампания

Neverwinter. Город, куда не приходит зима. Один из крупнейших центров влияния на всем Sword Coast континента Faerun. Несмотря на свое положение на холодном Севере, его уникальный климат вполне умеренный. Объясняется это колонией огненных элементалей, обитающих в глубоких пещерах под городом и невольно обогревающие местные реки.

Как известно, название игры - дань уважения (и неплохой маркетинговый прием) одноименной старой онлайновой игре. Только начало и конец игры проходит в самом городе. Все остальное время вы проведете в окрестностях и в соседних портах Llast и Luskan. Играя в прологе и в первой главе, я не мог отделаться от впечатления, что наблюдаю не игру с самостоятельным сильным сюжетом, а некую демонстрацию новой технологии. Но постепенно мне стали попадаться признаки тщательной проработки мира и персонажей, причем с учетом нового, третьередакционного, Forgotten Realms Campaign Setting'а! Обилие узнаваемых деталей не может не радовать, хотя после прохода героя по всему сюжету Faerun может недосчитаться множества классических персонажей. Несмотря на весьма спорную сюжетную основу, официальная кампания игры несомненно заставит вас посвятить ей не один десяток часов!

Онлайновая игра и Конструктор

Именно многопользовательский режим (с живым DM'ом!) и конструктор модулей делают NWN наследницей старой NWN и легендарного FRUA. Но об этих аспектах игры мы расскажем в следующих номерах журнала.



CHEATS

Юрий Катков

Delta Force: Task Force Dagger

Во время игры нажмите [~] и вводите следующие коды в появившейся консоли:

ClayburnFallmon – пополнить боезапас;

StanGable – бесконечный боезапас;

JeffersonDarcy – мега хитпойнты;

AceEvans – невидимость;

RogerPhilips – артиллерийский удар.



Warcraft III

Нажмите [Enter] и вводите следующие коды. После того, как напечатаете код, еще раз нажмите [Enter]. На экране появится надпись "Cheat enabled":
iseedeadpeople - открыть всю карту;
allyourbasearebelongtous - мгновенно выиграть миссию;
somebodysetupusthebomb – мгновенно проиграть миссию;
thereisnospoon - бесконечная мана;
whosyourdaddy – неуязвимость.

deathcar - получить танк;

little rabbit - получить кролика-убийцу (killing rabbit);

give more please – получить золото и дерево;

little boy – получить красного убийцу;

greedisgood – получить 500 ед. золота и дерева;

strengthandhonor – продолжить игру после того, как вы проиграли миссию в режиме прохождения кампании.

Zanzarah: the Hidden Portal



Запустите игру с параметром -console. Для этого можно отредактировать ярлык в Windows: добавьте -console в командную строку так, что получится примерно следующее:
E:\Zanzarah\System\zanzarah.exe –console. Во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [F11] и вводите:

duel victory – выиграть текущую схватку;

item # - получить вещь #, где # может принимать значения от 1 до 73;

wizform # - получить фею #, где # принимает значения от 1 до 76;

spell # - получить заклинание #, где # принимает значения от 1 до 119;

video # – проиграть видео #, вместо # нужно вписать название видео-файла. Хранятся ролики в папке /resources/videos и имеют примерно следующие названия: video _v006.bik, video _v005.bik и т. д.;

help – посмотреть список доступных команд.

Big Biz Tycoon

Во время игры войдите в чат-режим (для этого нажмите [Enter]) и напечатайте "cmd" (без кавычек). Теперь можно воспользоваться данными кодами:

repair – отремонтировать все в офисе;
mission ok – завершить текущую миссию;
mission cancel – провалить текущую миссию;
mission – прервать/возобновить миссию;
scenario check – посмотреть сценарий;
pr up – увеличить PR-рейтинг;
pr down - понизить PR-рейтинг;
time stop – остановить время;
time default – восстановить ход времени;
time # – установить скорость течения времени. Чем меньше значение #, тем быстрее будет идти время;
money # - получить количество # денег;

Следующие коды работают только на определенных уровнях:

beggar enter – ввести в игру нищего;
banker enter – ввести в игру банкира;
angel enter – ввести в игру ангела;
gangster enter – ввести в игру гангстера;
thief enter – ввести в игру вора;
merchant enter – ввести в игру торговца.

Unreal Tournament 2003 (beta)

Нажмите [Tab] и вводите следующие коды:
god – режим бога;
loaded – получить все оружие и 999 патронов;
allammo – получить по 999 патронов ко всему имеющемуся у вас оружию;
fly – возможность летать;
ghost – прохождение сквозь стены;
walk – отмена режимов полета и прохождения сквозь стены.



Neverwinter Nights



Любым текстовым редактором откройте файл nwn.ini, который находится в директории с игрой. Найдите в нем секцию "Game Options" и добавьте в нее строку Debug Mode=1. Сохраните изменения и закройте файл. Начните игру, нажмите клавишу [~] и в появившейся консоли напечатайте DebugMode 1. Теперь можно воспользоваться следующими кодами:

dm_god – неуязвимость;

SetCHA # - изменить уровень параметра Charisma на число #:

SetSTR # - изменить уровень параметра Strength на число #

SetINT # - изменить уровень параметра Intelligenc на число #

SetWIS # - изменить уровень параметра Wisdom на число #

SetCON # - изменить уровень параметра Constitution на число #

dm_givegold – получить количество # золота;

GiveXP # - получить количество # экспы;

SetAge # - изменить возраст персонажа на #;

SetAttackBase # - изменить уровень навыков боя персонажа на #;

SetAppearance elf - изменить расу персонажа на эльфийскую;

SetAppearance human – изменить расу персонажа на человеческую.

Если после ввода чита появилась надпись"Entered Target Mode", это означает, что нужно кликнуть на персонажа, к которому нужно применить данный код. Когда код введен правильно, появляется надпись "Success".

Примечание: если вы изменили своего персонажа, в файл nwnplayer.ini, который находится в папке с игрой, нужно добавить следующие строки:

Single Player Enforce Legal Characters=0

Single Player ItemLevelRestrictions=0

Operation Flashpoint: Resistance



В указанных далее меню одновременно нажмите левый [Shift] и кнопку минуса на дополнительной раскладке. Затем отпустите клавиши и вводите коды:

savegame – сохранить игру (вводить в Игровом Меню);

endmission – завершить миссию (вводить в Игровом Меню);

campaign – получить доступ ко всем уровням (вводить в Главном Меню).

Primitive Wars

Нажмите [Enter] и вводите следующие коды:

skip the scenario. – закончить игру;

where am i ? – открыть всю карту;

eat berry berry. – получить 10000 ягод;

i got a power. – апгрейд юнита до 10 уровня;

go stage #x – перейти на уровень x, где x может быть любым целым числом от 1 до 12.

Пример: go stage #7 – перейти на уровень 7.

Star Wars: Galactic Battlegrounds - The CloneCampaigns



Во время игры нажмите [Enter]. В появившемся окне вводите следующие коды:

forcefood – получить 1000 единиц еды;

forceore – получить 1000 единиц руды;

forcecarbon – получить 1000 единиц угля;

forcenova – получить 1000 нова-кристаллов;

forcesight – убрать туман войны;

forceexplore – открыть карту;

forcebuild – мгновенная разработка и постройка;

darkside # – уничтожить данного врага, где # может принимать значения от 1 до 8;

tarkin – уничтожить всех врагов;

skywalker – выиграть миссию;

simonsays – получить Killer Ewok;

imperial entanglements – получить Imperial Star Destroyer;

that's no moon – получить Звезду Смерти;

tantive iv – получить Corellian Corvette.

Spider-Man: The Movie

Все коды вводятся в меню "Specials". Если вы правильно ввели код, в подтверждение этому прозвучит смех Зеленого Гоблина.

ARACHNID – открыть все уровни, видео и картинки;

IMIARMAS – открыть опцию выбора уровня;

ROMITAS – пропуск уровня, поставьте игру на паузу и выберите "Next Level";

HEADEXPLODY – бонусный тренировочный уровень;

ORGANICWEBBING – бесконечная паутина;

GIRLNEXTDOOR – Мэри Джейн вместо Человека-Паука;

SERUM – ученый вместо Человека-Паука;

REALHERO – полицейский вместо Человека-Паука;

CAPTAINSTACEY – Капитан Стайси вместо Человека-Паука;

DODGETHIS – удары в стиле "Матрицы";

FREAKOUT – одеть ЧП в костюм Зеленого Гоблина;

SPIDERBYTE – уменьшить Спайдер-Мэна;

GOESTOYOURHEAD – сделать Человеку-Пауку большие ноги и голову;

JOELSPEANUTS – сделать всем врагам большие головы;

UNDERTHEMASK – сделать вид от первого лица.



Darklands

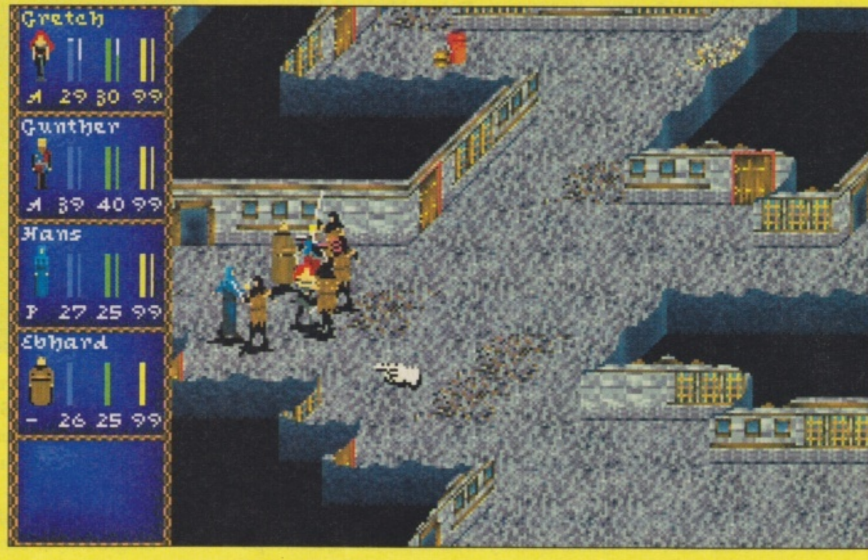
Игра вечная

Андрей Алаев

Жанр	living universe RPG
Издатель	MicroProse
Разработчик	MicroProse
Год	1992

Я большой поклонник Карла Линнея. Кто такой Линней? Ну как же, это такой шведский товарищ, который разработал известную нам всем по школьному курсу биологии систему классификации животных и растений. Помните: типы, классы, отряды, роды, виды, подвиды... Все аккуратно разложено по полочкам, каталогизировано и снабжено правильным и адекватным ярлычком. Красота.

Игры, конечно, не флора и даже не фауна. Игры - это искусство, и, как любое другое искусство, будь то музыка или литература, поддаются жесткой классификации с трудом. Однако многие полагают, что на основании такого постулата можно вообще классификацией не озадачиваться, а просто указывать в *общем* жанр иного творения - стратегия или, скажем, RPG, и все. И можно забыть, что "Цивилизация", Warcraft III и TOAW - игры разные *принципиально*. Кстати, столь же порочен иной подход, почитающий RTS за самостоятельный жанр, - плодящие без надобности новые сущности суть глупцы.



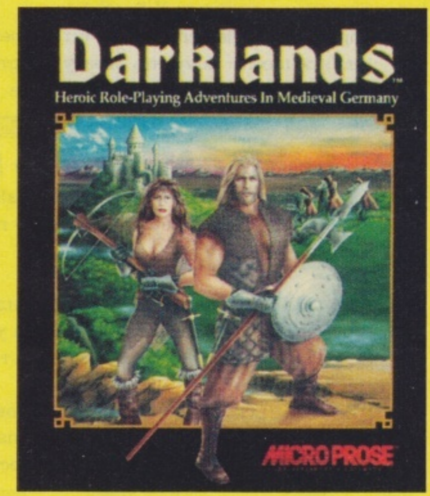


К чему я все это? К тому, что горячо и беззаветно любимая мной игра Darklands принадлежит к особому поджанру RPG, редкому и малочисленному. Собственно говоря, если брать только коммерческие PC-проекты, не вдаваясь в дебри free- и shareware, а также иных платформ, то весь поджанр (который я условно называю living universe) ограничивается только четырьмя играми. Три из них относятся к сериалу The Elder Scrolls - это Arena, Daggerfall и Morrowind. Четвертая – это, собственно, сама Darklands.

Одна из малого числа выпущенных MicroProse ролевых игр стала передовой и уникальной в тысяче смыслов. Начнем хотя бы с того, что это одна из немногих исторических RPG, сеттинг которых базируется на реальной истории и географии нашего мира. Ну, скажем так, почти реальной: если с географией все нормально, обычная такая Германия позднего средневековья, то история немножко подправленная. Немецкие земли, расколотые и раздробленные, с сотнями свободных городов, княжеств, независимых баронов-бандитов и отрядами гуситов населены также кобольдами, драконами, тательвурмами, дьяволопоклонниками и целующими Бафомету задницу тамплиерами. А над всем этим беспорядком, где чудеса святой веры соседствуют с чудесами всесильной алхимии, иногда проносится Дикая Охота. Чудеса, да и только, полный набор эзотерики а-ля "маятник Фуко".

Если театр начинается с вешалки, то RPG - с генерации персонажа, точнее, персонажей, ибо тут их может быть до четырех штук. И с оной генерацией в Darklands все обстоит на твердую пятерку: за созданием наиболее манчового или наиболее отвечающего вашим понятиям об отыгрыше персонажа вы можете провести часы и даже дни. По подробности и увлекательности система генерации сравнима разве что с парагоновскими Megatraveller II и Twilight 2000, а последний раз схожий принцип применялся в System Shock 2: вы фактически проживаете со своим будущим героем всю его жизнь от рождения и до начала приключений партии. Начинается все с выбора родителей, а дальше жизненный путь персонажа может идти в полном соответствии с вашей волей. Дворянскому сыну доступны все пути в этом мире, военная карьера или духовная, в то время как крестьянин, скорее всего, крестьянином и останется и выйдет в большой мир малогра-





Комментарий Ивана Жилина

Рейтинг RPG'шности: система 5-, мир - 5, сюжет 4-, комбат 5-. итого 5-. Выше бывает редко.

мотным, но сильным бойцом. Каждая профессия дает новые возможности, герой обрастает навыками и шмотками, атрибуты растут... Впрочем, у не слишком молодых и увлекшихся карьерой товарищей они начинают потихоньку падать. В общем, сказка, а не генерация.

Организация игрового процесса тоже являет собой своего рода песню. Во-первых, с одной стороны, антураж у нас почти фантазевый, а с другой, “историчность” накладывает ограничения на использование магии: наши герои положительны, а колдовство - удел ведьм и прочих злобных товарищей. Поэтому у нас на вооружении вместо магии алхимия и святая вера. Алхимики на отдыхе составляют из сотен компонентов таинственные (и взрывоопасные!) составы, которые в общем и целом либо являются разновидностями “коктейля Молотова”, либо наносятся на вооружение и экипировку для разного рода бонусов. А монахи и прочие служители культа призывают на помощь любого из сотни с лишним святых, каждый из которых может помочь в каком-нибудь деле: ударить врага молнией, осветить путь, исцелить раны или отпереть закрытые ворота.

Очень хорошо сделаны города. Как известно, в подавляющем большинстве ролевых игр действительно реального города нет и быть не может - разработчики, конечно, пытаются пихнуть туда побольше домов простых обывателей, но в целом все сводится к более-менее стандартному набору магазинов и паре домиков. И все это должно изображать мегаполис, пусть даже и средневековый?

В Darklands создатели пошли по иному пути. Город представлен в виде разветвленной и пересекающейся системы меню. Да, именно меню, кстати, показанных на фоне весьма симпатичных акварелей. Пара кликов мышкой - и мы на городской площади, еще немного - и мы переместились на торговую улицу, откуда возможно зайти в любой магазин. С одной стороны, игрок легко и просто может попасть в любое ключевое здание, с другой - нет ощущения искусственности, поскольку ясно, что вам показывают не весь город, а только ключевые его точки. Применима аналогия со многими детективными адвентюрами, в которых на карте реального, скажем, Лондона или Нью-Йорка игроку доступны лишь нужные по сюжету улицы и дома. Да, нельзя пойти куда угодно, но поверьте, это тот случай, когда вы отказываетесь от свободы не реальной, но иллюзорной.

Большой похвалы заслуживают и сражения. Это одна из первых и долгое время единственная игра, в которой применялась схема “реальное время плюс пауза”, ставшая столь популярной после активной эксплуатации движка Infinity. Фактически, если вы видели Baldur's Gate или любого из его многочисленных родственников, вы представляете себе сражения в Darklands, с той разницей, что их система позволяет большее богатство опций и тактических решений, чем AD&D. Да, в принципе, ребята из Bioware никогда и не скрывали, откуда они черпали свое вдохновение.

Но все же главное достоинство Darklands, делающее ее не просто игрой хорошей, но выдающейся и почти уникальной, - это огромный живой мир. Германия, путешествия по которой более всего напоминают, наверное, Pirates, наполнена сотнями замков, лесов, шахт, деревень, городов (отметим, что если мелкие города и страдают некоторым однообразием, то более-менее крупные имеют четкие различия). И мир этот живет и меняется и вне зависимости от действий игрока, что архиправильно! Конечно, принципиальных изменений нет, и завоевание одного города немногое меняет, но зато какова ощущения от совершенной реальности обстановки!

Quality Software - 100% Satisfaction Guarantee!

Более того, Darklands сумели сделать то, что не получилось у продолжателей идеи living universe. Их мир предназначен *только* для того, чтобы в нем жить. Во всех играх The Elder Scrolls присутствовал сюжет, удачное завершение которого позволяло “пройти” игру, как сказал некогда Евсеев, “повесить ее скальп себе на стену”. Вынужден разочаровать: скальп Darklands - вещь несуществующая, как, скажем, и скальп Ultima Online. В игре присутствует некий стержневой сюжет, главным образом связанный с тамплиерами и их демонопоклонничеством, но победа над Бафометом и драконами ничего не даст. То есть даст, конечно, богатство, славу, но красивый мультик, в котором показывают толпы благодарных немцев, славящих партию героев и ставящих ей памятник в Трептов-парке, - это из другой оперы. Жизнь - это жизнь, и, как водится, она кончается только со смертью.



Уже в то время рождалось утверждение: “RPG без женщины на коробке – не RPG

К сожалению, Darklands забыли быстро. Многое определила чудовищная забагованность релиза, что, учитывая комплексность игры, неудивительно, но, тем не менее, непростительно. Уникальная игра с уникальной же идеей, оформлением, системой (кстати, скилловой) была положена на полку, а планы Microprose по выпуску аналогичных проектов с местом действия во Франции, Англии, Италии, России (!), с возможностью объединения их всех в огромный мета-мир, отодвинуты сначала “на потом”, а потом и вовсе “на никогда”.

Но юноша, играющий в Morrowind и тащащийся, знай: без Darklands этого бы ничего не было. Она была первая и осталась лучшей, и в душе нашей живет вечно. Живет ведь, правда?





Revenant

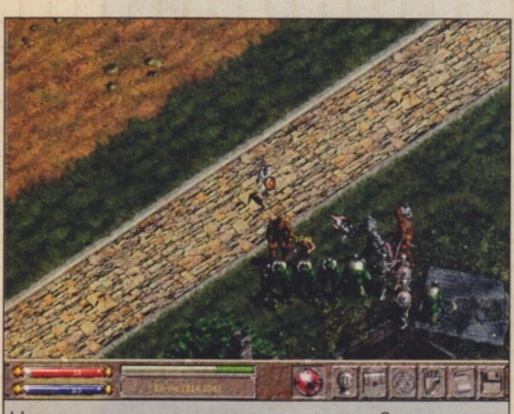
О неграх, корейцах и местами о тварях, с ними сосуществующих...

Издатель	Siementech Co., Ltd. (http://www.siemen.co.kr/)
Разработчик	Siementech Co., Ltd. (http://www.siemen.co.kr/)
Жанр	MMORPG
Требуется	Pentium II 350, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600, 256 Mb RAM
Связь с Интернетом	56K модем
Необходимый софт	Бета-версия (ftp://211.239.170.79:10050/download/HbInt2156Full.exe)
Сайт игры	http://www.helbreath.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2772.html
Смотри на диске	скриншоты

Ма-ма! Ма-ма!
Что я бу-ду де-лать?
Ку...
"Кин-дза-дза"

Корейцы наступают

Среди множества онлайновых игр, вышедших за последний период, стала отчетливо прослеживаться одна тенденция. Трудно сказать, хорошая или не очень. Я имею в виду буквально нашествие корейских MMORPG; этакая тяжелая удушливая кустарная волна. В большинстве случаев так оно и есть. Продукты игровой жизнедеятельности наших азиатских друзей, мягко говоря, оставляют желать лучшего. Однако среди всего прочего встречаются и настоящие шедевры вроде Red Moon и Lineage. Но в данной статье, написанной под жестоким моральным и физическим давлением Выпускающего редактора, задумавшего коварно отбить у автора желание играть в "Ультиму", так вот, в данной статье пойдет рассказ не о шедевре или даже о чем-либо, близком к этому определению. Helbreath – игра своеобразная и "чем-то даже мухам приятная" (с), но, попросту говоря (без затей, честно и положа руку на печень!), отстой. С первого взгляда видны жалкие и неумелые попытки подражать бессмертному творению Origin, что не может не вызвать даже нечто вроде сочувствия. Со второго же взгляда будем давить.


Нет, я этих местных орков не порвал... Зарезал одного и сделал ноги

Наши не сдаются

В целях развенчания коварных замыслов корейских игродеятелей завоевать онлайновое пространство ваш покорный слуга проинсталлировал вышеупомянутое детище корейской же мысли на редакционный компьютер. По истечении пятнадцати минут тщетных попыток подконнектиться к серверу (а сервер-то, похоже, в Корее! Хопов 30, не меньше, huh?) долгожданное соединение осуществилось, после чего я добросовестно скачал 17,5 Mb патчей. Вы этому не верьте, на момент выхода статьи там будут все 50 мегов. Разработчики, похоже, на месте не сидят, а добросовестно улучшают свое детище, наводят лоск, фиксят баги вместо того, чтобы удушить на корню это убожество. Создав эккаунт и зайдя на англоязычный сервер игры, я попал в меню создания персонажа. Был повергнут в некое удивление. Во-первых, тем, как жестоко замочили чара по имени Сотник на соседнем компе с Бибом и DAoC'ом, ну а во-вторых, открывшимся мне зрелищем. Знаете, есть игровые системы, основанные на скиллах, постепенной прокачке их, за счет ограниченного количества скиллпоинтов, чем и достигается баланс. Например, таковой системой является ОСИ. Есть же игры, где рост персонажа основан на наборе им экспы и с последующим присвоением уровней. Обычно тут присутствует еще и деление на классы, явное или скрытое. Чтобы долго не ходить, вспомним Dark Age of Camelot. Смешивать же эти две концепции весьма неумно и даже местами попахивает неуважением к игроку. Однако не будем забегать вперед. Сама генерация отличалась незатейливой простотой. Выбор класса – я отдал предпочтение магу, а не воину. Выбор внешности персонажа... Тут произошла небольшая заминка. Почему-то по дефолту дали женского чара. Причем изображение отличалось явным уклоном в аниме. Лишь при большом напряжении всех органов зрения можно было рассмотреть малюсенькую закладку М/Ж в углу экрана. Ай, да корейцы... Дальше дело пошло веселее. Сварганив будущей ведьме трупного цвета кожу и стильную фиолетовую киберпанковскую прическу, я задумался над именем... Помог Главред. Оправившись от ДАоС, он обозрел создающегося мутанта, почесал подбородок и протянул: "Аднака..." Так, собственно, и назвали.


Народ кровожадно ждет...

А вот здесь сбывают тот хлам, что иногда попадается в игре

На бескрайних манчкинских полях...

Здесь необходимо сделать небольшое лирическое отступление, поведав читателю о вселенной, куда моей безжалостной рукой была заброшена Аднака. Начнем с самого мира. Называется он Helbreath, и с незапамятных времен правили этим миром два бога, Eldiniel и Aresien.
По прошествии некоторого времени боги, само собой, поссорились, развязали войну, и в результате их разборок весь мир превратился в сущий ад. Остался нетронутым лишь небольшой островок в мире хаоса. Equilibrium, центр Helbreath. Зараженная и отрав-

ленная земля не могла прокормить оставшихся людей, и те обратились с просьбой к своим покровителям. В ответ боги разделили между собой Эквилибриум на две части, и с тех пор Elvine и Aresden, территории, поклоняющиеся соответственно Элдиниелю и Аресину, соединены лишь специальными порталами, в остальном они так же далеки друг от друга, как Земля от Марса. Зараженная и проклятая часть Helbreath, а в особенности земли к востоку от Эквилибриума, под названием Абаддон, стали производить на свет божий отвратительных и ужасных тварей, которые наводнили мир и даже начали проникать в Элвайн и Аресден. Вот такие, если вкратце, тут дела.

Итак, появившись в мире Эквилибриума, я стал свидетелем ужасной сцены, а именно – неподалеку от стартовой пентаграммы, на зеленом газоне толпа голых ньюбов, вооруженных лишь кинжалами, увлеченно мочила зеленых булькающих слизей, время от времени покрикивая: “Level Up!” Содрогнувшись от отвращения, я поспешил в сторону от сего вертепа. Вскоре мои бессистемные поиски увенчались сомнительным успехом. Передо мной на земле разноцветной плиткой была выложена затейливая фигура, без сомнения магического назначения. Вокруг изображения бегал голый лысый человек, судя по цвету кожи, негр. (Дело в том, что вначале каждому дают кинжал, карту-радар, кучку монет. Одежды злые корейцы не предусмотрели, разумно рассудив, что и подштанники надо добывать с боем.) Завязался разговор примерно следующего содержания:

Негр: Howdy!
Adnaka: Yo!
Негр: Yo!
Adnaka: Yo! Mon!
Негр: Yo! R u the mage?
Adnaka: Yeah! Mage, yo.
Негр: So, r u mage?
Adnaka: Yes!
Негр: Are u mage?
Adnaka: Vot pridurok...
Негр: Cool!
Adnaka: Praise Jah, mon!

На сем занимательная беседа завершилась, потому что я шагнул в портал, поняв, что попал в родную стихию незамутненного американского шарда. Как потом выяснилось, мой чар угодил в один из двух вышеописанных территорий Эквилибриума, а именно в Элвайн. Игра выполнена в классическом изометрическом стиле а-ля UO или Diablo. При виде довольно большого города, множества занимательных строений с однозначными вывесками типа “Blacksmith”, “Tavern”, “Guildhouse”, “Temple” и т.д., сразу стало понятно, что именно здесь и стоит обосноваться, дабы превратить жалкое ньюбайное существо в грозную убийцу всего живого, ибо мысли о мирных профессиях после встречи с негром даже не возникало.

Набирать экспу труда не составляло, потому что прямо в черте города спавнились толпы мелких монстров, начиная от достопамятных слизей и заканчивая орками. Сам же процесс прокачки выглядел так. С каждым убитым монстром и просто удачным ударом, вам начисляются очки экспы, по достижении определенного количества которых присваивается следующий уровень. Набирать экспу было несложно, а рост скиллов обеспечивался независимо от уровня персонажа простым использованием данного умения. Опять же напрашивается аналогия с “Ультимой”, тем более что максимальное количество поинтов, которые можно потратить на скиллы, равняется 700. Прибавка идет сразу по 1%, а не по одной десятой, как в UO.

Что же касается системы магии, то она поделена здесь на десять кругов по возрастающей сложности. Сами спеллы до боли знакомы из кучи игр. Все те же Magic Missile, Recall, Energy Bolt. Кастинг происходит выбором спелла из меню, причем сбить каст вполне реально обычным ударом по магу, да и фейлов хватает. На заклинания тратится только мана. Нацеливание, однако, происходит не на конкретный объект, а на область, то есть вполне реально увернуться от летящего в тебя спелла.

Начиная с пятого уровня, можно, уплатив кругленькую сумму, стать полноправным гражданином. Сие дает ряд бонусов в ценах. А также возможность в дальнейшем стать членом той или иной гильдии или даже основать собственную. Но, получив статус Citizen of Elvine, вы автоматически приобретаете врагов в лице целого города, а именно – Aresden’a. Любой житель с той стороны теперь для вас красный, а значит, враг. И вот мы плавно подходим к самому важному разделу. К Player versus Player. К ПвП.

Весь мой опыт убийства себе подобных в Helbreath заключался в единственном походе к порталу, ведущему на ту сторону, к Аресдену. У портала скопилось множество игроков, которые только и делали, что лениво постреливали в мелких монстров да спамили по общему каналу.

Один-единственный раз с той стороны появился красный игрок, судя по всему маг, и к тому же с неплохим коннектом. Он начал бегать кругами, нецензурно бранясь. “Все смешалось в доме Облонских”(c)... Народ кастовал, народ орал, игрок бегал... Пока не наткнулся на мою Аднаку, которую, очевидно, поначалу принял за деталь ландшафта. Получив мечом в табло, а потом молнией, пущенной с упреждением, красный понял, что дело швах, и исчез в портале. Кинувшись вслед за ним, Аднака узрела точно такую же картину, но выполненную с точностью до наоборот. Там, оказывается, тоже ждали... Вот, собственно и все.

Банальное же ПК разработчики просто обломили, введя моментальную потерю в скиллах для того, кто совершил криминальное действие. Так круто даже в “Ультиме” не поступали. Впрочем, корейцы... Восток есть Восток.











BIB The Tall

Sotnik's Odyssey:

Dark Age of Camelot ч.II

Издатель	Mythic Entertainment http://www.mythicgames.com
Разработчик	Mythic Entertainment http://www.mythicgames.com
Жанр	MMO RPG
Требуется	Pentium II 450 при 256 Mb RAM (Pentium III 450 при 128 RAM Mb)
Связь с Интернет	28800 (чем скоростнее, тем лучше)
Необходимый софт	Коробочная версия игры
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1992.html
Смотри на диске	Скриншоты

Посетив http://www.daoc.ru, я окончательно определился с постоянным местом жительства. Им стал сервер Merlin, реалм Albion. По той простой причине, что здесь существует русская гильдия Holy Inquisition, руководимая менестрелем пятидесятого уровня Luciferi Tempter (привет, босс!). Гильдия уважаемая и заслуженная, достаточно сказать, что в ней состоит самый эффективный киллер во всем мерлинском Альбионе (инфильтратор Tarkvemada, на счету которого свыше 1.8 миллиона реалмпоинтов). На момент написания материала списочный состав гильдии составлял 32 персонажа, принадлежащих 19 игрокам. Пользуясь оказией, упомяну и другие русские гильдии DAoC: Siberia (сервер Kay, Midgard), Russian Rebels (Merlin, Midgard), Free Will (Igraine, Hibernia). Как видите, охвачены все три реалма. Определяйтесь и присоединяйтесь!

Четыре перса

Именно столько разрешено заводить на одном эккаунте на выбранном сервере, причем все они в обязательном порядке становятся обитателями одного реалма. Оно и правильно, в противном случае шпионов бы развелось... Хотя, никто еще не запрещал заводить вторые эккаунты, более того - они совсем не редкость. То и дело видишь какого-нибудь слабака, проходящего ускоренную прокачку под присмотром высокоуровневого ментора. Обоими управляет один игрок с двух соседних компьютеров.



Сейчас в моей команде уже четверо: паладин Sotnik, инфильтратор Abdulla, маг-теургист Lessons и свежеиспеченный этой ночью скаут Lesnik.

Вообще интересные в этой игре встречаются имена. Пальму первенства я бы вручил игроку додумавшемуся назвать своего чара Maidens ("девственницы"). Прикол в том, что с таким именем системные сообщения игры приобретают удивительную окраску. Например: "Девственницы взывают о помощи с юго-востока" или, в случае боевых действий реалма против реалма (RvR), "Чар такой-то убит девственницами".

В момент генерации можно выбрать имя, состоящее из одного слова. Для того чтобы получить "фамилию", в DAoC применяется специальная команда. Пример весьма удачного сочетания - MissB Having. Скорее всего, имя Miss было уже занято, и игрок таким достаточно оригинальным и несколько двусмысленным образом вышел из положения. Как хотите - так и понимайте: то ли эта самая Miss отличается хорошим поведением (behaving), то ли MissB кого-то "имеет" (having).

Самым популярным именем, похоже, является Merlin во всех его разновидностях типа Meerlin, Merlinn, Merllin и т.п.

Что касается моего сарацина Abdulla, то назвал я его так после того, как выяснил, что имя Said уже занято. А что, мне всегда нравился Абдулла в прекрасном исполнении Кахи Кавсадзе. Таким и должен быть настоящий восточный инфильтратор... Имя Lessons было взято, скорее, для прикола, ну а Lesnik... Помните, "...а потом пришел лесник и всех вынес".

Все четверо моих персонажей - очень разные. Паладин - танк, и прет он от уровня к уровню, как танк. Его всегда зовут в группы мочить продвинутых монстров, облаченный в плэйтовый армор, он принимает на себя основной удар. Его чанты способны повышать армор класс для всей группы, с периодичностью в несколько секунд восстанавливать здоровье окружающим, а с 30-го уровня он получает возможность оживлять погибших. В одиночных боях с монстрами он чувствует себя более чем уверенно.

Инфильтратор рулит в RvR. Недостаток хитпоинтов ему компенсирует быстрота и умение наносить критические удары в наиболее уязвимые точки на теле противника. Прибавьте сюда два клинка (и третий - наготове), предварительно смазанных разными типами ядов (например, "смертельным", действующим 20 секунд, снимающим каждые несколько секунд определенное количество HP. Плюс возможность незаметно приблизиться к ничего не подозревающей жертве на нужное расстояние. Часто после первого удара цель обречена. После чего правильный инфильтратор должен умудриться сам остаться в живых.

Зато в противоборстве с монстрами инфилу приходится ох как тяжело. В группы его особо не приглашают, разве только в тех случаях, когда совершенно нет танков. Яды нужны постоянно, из дистанционного оружия доступен только арбалет, причем прокачивать умение стрельбы из оного невозможно (применяется для pull'а монстра к удобному для персонажа месту схватки). Так что прокачка идет медленно и с постоянным риском для жизни.



Теургист Lessons - специалист по магии, связанной со стихией воздуха (при желании можно было выбрать специализацию на магии земли или льда). Ощущения от его применения в RvR двоякие. Хилое здоровье делает любого мага лакомой целью для всех дистанционных атак. Иногда достаточно одной единственной стрелы для полного откида копыт. Недостаточная дальность магических атак прямого действия типа DD (Direct Damage) не позволяют ему эф-

фективно участвовать в обмене любезностями на расстоянии наряду с визардами, специализирующимися на огненной магии. Имеющийся в наличии спелл массового месмерайзинга применять эффективно пока не получалось, может, это я такой неумеха, а может, его мощность пока недостаточна для эффективного юзания.

Эффективные фишки - повышенная скорость при преследовании отступающего противника со всеми вытекающими последствиями: рут (Root) оного заморозкой и добивание скастованными элементалами и спеллами DD.

В обычных условиях чувствует себя вполне уверенно. Способен к эффективной самостоятельной прокачке как соло, так и в составе групп, в которые его чаще всего с радостью приглашают из-за добротной магической поддержки.

Скаут Lesnik. Луки типа Longbow являются самыми дальнобойными в игре, что делает снайпера весьма эффективным в ситуациях RvR. Добавьте сюда прокачиваемое умение скрытного перемещения Stealth. Именно снайперы чаще всего ставят точку во всевозможных дуэлях и дистанционных обменах любезностями. Они эффективны как в обороне, так и в наступлении. Два-три арчера, которые обрабатывают одну цель одновременно - смертельная комбинация. С другой стороны, класс скаутов один из самых тяжкокачаемых в DAoC. Да и стрелы денег стоят, причем вполне приличных. Нет, есть, конечно, дешевые образцы типа "стрельба в упор, вероятность попадания - невероятная, дэмэдж - никакой", но если вы хотите расстрелять жертву до того, как она до вас добежит, - будьте любезны заплатить за удовольствие ощущать себя человеком. В группы вас тоже пригласят, только отчаявшись заполучить кого-либо еще.



RvR

DAoC - не для пацифистов, некоторые рвутся к 20-му уровню изо всех сил и сразу же после его достижения бросаются на Battleground 1 в омут борьбы с себе подобными. Получив быстренько по голове от персов 24 уровня, бегут обратно для максимальной прокачки. И сразу назад.

Территория Battlegrounds представляет собой лесисто-гористую местность с озером. В центре озера - остров, на котором стоит укрепление - так называемый Central Keep. Кто его захватил - тот и рулит. Еще вчера CK принадлежал Альбиону, а сегодня им уже владеют хибсы (hibs - от Hibernians, аналогично - mids от Midguardians).

Единственный из моих персонажей, способный попадать на BG1, - Lessons. И Sotnik, и Abdulla уже этот этап проскочили, а Lesnik еще слишком молод и неопытен. Sotnik выбыл из-за полученного 25 уровня, а Abdulla - из-за набранных за три дня 354 realm points.



Это не совещание, это Sotnik за квестовым заданием пришел



Карта текущего состояния сервера Merlin

Вот вам еще один пример того, насколько в этой игре все продумано. На BG1 допускаются только персы 20-24 уровней. Во время схваток они набирают RP - реалмпойнты, повышая при этом свой реалмранг. За набранные поинты игрушка награждает персонажей дополнительными скиллпоинтами, которые можно потратить на повышение специальных реалмовых умений. Например, можно дешево качнуть себе силу, ловкость, скорость и т.д., что, естественно, пригодится и за пределами BG. Дешево - это всего лишь за 1 скиллпоинт. А вот чтобы научиться видеть издалека прячущихся скаутов, потребуется уже целых восемь поинтов. Всего персонаж может накопить сто поинтов, таким образом, появляется прямая заинтересованность для участия в боевых действиях в "горячих точках".

Начисляются RP просто: забил противника собственноручно - получи парочку, принял участие в этом процессе в составе группы - получи единичку.

Поход в BG начинается в пограничном Castle Savage, во дворе которого имеется специальный телепортационный круг. Тут же мерчант продает ожерелья: для BG, Hibernia и Midgard. Эти ожерелья - ваш "пропуск" к нужным локациям. Примерно раз в пятнадцать минут появляется чинная процессия магов, которые становятся по кругу, а их глава - в центре. Потом следует краткое напутствие типа "покажите им, где раки зимуют", и маги начинают совместный кастинг спелла.

Точка прибытия - укрепленный кип на BG. Телепортационное ожерелье исчезло - оно разовое. Кип охраняется гардами, насколько я понимаю, захват его противником невозможен в принципе.

Три реалма - три соответствующих кипа.



Издалека видно, что деревья улыбаются. Еще пара шагов - и эффект исчезнет


Ночная охота на гигантов


Гильдсмены Sotnik и Xolod на охоте


Пять инфилов поджидают очередную жертву

От всех реалмовых кипов ведут дороги к мостам, перекинутым на остров, где стоит центральный кип. Кстати, эти мосты - излюбленное место для организации всевозможных засад и ударов в спину. Сколько раз в схватку между представителями двух реалмов вмешивалась третья сторона. В этом случае тем, кто оказывался в тисках ловушки, приходилось ох как туго.

Очень часто выставляется специальная приманка-персонаж, который выдвигается вперед и вызывает огонь на себя. Клюнувший народ начинает подбираться поближе, самозабвенно кастовать, кастовать... И тут же падает в облачке зеленого яда с перерезанной аортой или парой стрел в грудной клетке.

Иногда ведется целая самостоятельная война стелсеров, кто кого переиграет. Одни убивают тех, кто атакует исходную приманку, вторые - тех, кто убивает тех, кто атакует...

Используются тактические наработки мировой военной науки, конечно, в определенной адаптации к местным условиям. Вершиной мастерства, моментом истины становится захват центрального кипа.

Сначала загоняются внутрь его защитники, после чего выманиваются и истребляются NPC-стражники. Та же участь уготована стоящим на крепостной стене магам и арчерам. После этого у ворот кипа собирается специально изготовленный по этому поводу таран, который начинает мерно делать свое дело. К процессу присоединяются все свободные бойцы, маги натравливают на ворота накастованных элементалов и прочих питомцев. Через какое-то время ворота не выдерживают натиска и распахиваются. После этого быстро вырезаются оставшиеся в живых защитники и над кипом взмывает новый флаг.

Но BG1 - это ясли местного PvP. Что творится на более высоких уровнях, я пока поведать не могу. К моему удивлению, во время посещения Abdulla'ой BG2 я не застал там ни одной живой души (не считая энписевых персонажей). Может, день был нелетный, да и время - не час пик? Всего же бэттлграундов три: для чаров 20-24 (Thidranki), 25-29 (Murdaigean), 30-35 (Caledonia) уровней.

Помимо схваток на BG, боевые действия ведутся и на пограничных территориях. Тут расположены кипы, которые можно захватить. Возникает резонный вопрос: а на кой фиг это вообще нужно? И здесь все сделано по уму.

В игре имеется очень красивый (я бы сказал - красивейший среди всех когда-либо мною виденных) донжон Darkness Fall (кстати, так называется текстовая онлайновая игра, разработанная Mythic). Ведущие в него порталы имеются во всех реалмах, но открыты они только для того, которому принадлежит большее количество кипов.

Еще одним аспектом, подстегивающим RvR процессы, являются реликвии - Relics. С самого начала в каждом реалме находилось по две реликвии, благодаря которым представители этих реалмов получали определенные бонусы к физическим и магическим атакам. Позор, конечно, но в настоящий момент на сервере Merlin "родной" альбионистый релик Merlin's Staff захвачен и удерживается остроухими ибернийскими эльфами.

Darkness Fall

Подходы к ведущему в DF порталу хорошо охраняются мелкими демонами, которые препятствуют попаданию в DF игроков низкого уровня. И правильно, все равно им там делать нечего.

Представьте себе огромные залы, залитые розоватым светом. С невидимыми в высоте сводами. С обслуживающим персоналом в виде монстров-NPC, которые осуществляют торговлю продвинутыми предметами (оружие, доспехи, магические штучки) за местную валюту, выпадающую из монстров.

Как только донжон открывается (а посмотреть его состояние можно простенькой командой /realm), в него устремляются игроки со всего Альбиона, ведь здесь можно и прокачаться, и заработать, и раздобыть нужное снаряжение. Это же мечта всех ролевиков - чтобы из монстров выпадало именно то, что тебе нужно. В простейшем варианте выпадают изумрудные демонические печати, а уж на них можно купить и меч, и кольчужку, и посох и т.д.

Расположение спавнов монстров позволяет часами кемпе-


Нормальный инфил наблюдает за происходящим со стороны. И ждет своего часа



Схватка в катакомбах, месмерайзинг сработал

рить на одном месте, осуществляя своего рода “фарминг” печатей. Это даже не схватки, а скорее собирательство. Правда, в том случае, когда монстры вам “по зубам”.

И еще важно не сделать лишний шаг вправо/влево. Как только вы оказываетесь в зоне внимания соседних монстров, они обязательно реагируют. Иногда наблюдаешь картину, когда пяток тварей гонится за убегающим к порталу персонажем. И ведь гонят до самого выхода, возле которого всегда стоит кучка могильных камушков. Их хозяевам не хватило тех 2-3 секунд, которые уходят на телепортацию.

Здесь все время возникают и распадаются группы. Если пара-тройка схваток прошла успешно, то группа, скорее всего, просуществует долго. Если же в нее затесались неумехи или авантюристы, то жди беды. Постепенно со временем все узнают все друг про дружку, и “случайные групповые связи” начинают возникать все реже и реже.

Сюда же приходят чары более высоких уровней специально для заработка. Мне самому удалось прикупить у одной достойной магини этих самых изумрудных печатей по курсу “одна золотая монета за штуку”. Она их клепала у меня на глазах: пара спеллов - пара печатей. Эффективно и просто до безобразия. Правда, нужно отдать ей должное, она обеспечивала и бесплатный бафф всем окружающим бойцам.

Как это было

Я все пытался принять участие в результативном захвате кипа. И поучаствовал (Lessons), только не на стороне нападения, а наоборот.

Все начиналось невинно и свершилось быстро. Мы просто осаждали кип мидсов, с переменным успехом убивая друг дружку. С тут по чату проходит сообщение - всем вернуться к СК. А народ уже втянулся в кошки-мышки с мидсами, и откатываться как-то не хотелось. Тем более что никто не позаботился четко сказать, в чем причина отступления.

Но в конце концов побежали к острову, выскочили на мост, а как поднялись на возвышение к кипу, тут я и остолбенел. Человек тридцать хибсов вели обработку моих соратников, NPC и ворот кипа, что называется, из всех видов оружия.

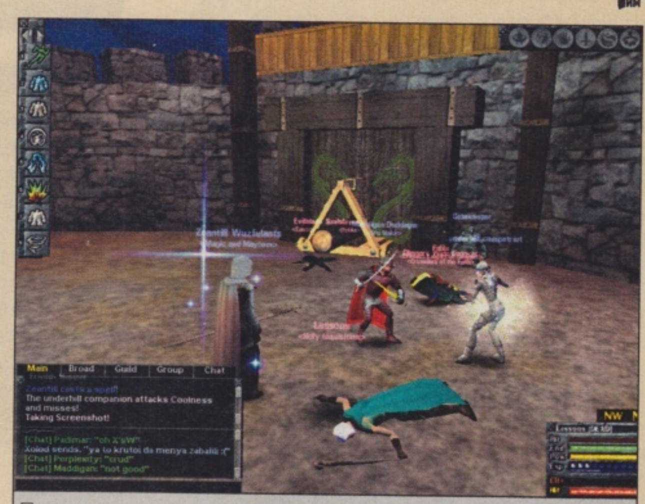
Первая мысль - вот она, возможность применить заклинание массового месмерайзинга. И как только я его начал кастовать (начисто забыв про возможность быстрого каста), тут меня и положили. Лежу, через минуту становится ясно, что никакой контратаки не ожидается, а из кипа меня никто рессаректнуть не в состоянии. Хибсы колдуют у ворот, как потом оказалось - ставили таран.

Скомандовал игре /release, возродился и бегом обратно, к телепортеру. Со мной на круге ждет еще человек шесть. Портимся, кастую на всех бойцов бафф, кастую спелл ускорения и щит на себя, любимого, и дружно устремляемся к кипу. Основная задача - пробраться внутрь, для чего нужно просто щелкнуть правой клавишей мышки на специальном NPC у ворот. Накатывает волна лага. Не обращая внимания на атакующих хибсов, бросаемся к телепортальщику. И я получаю такой заряд магической “бодрости”, что, уже оказавшись внутри кипа, через пять секунд умираю опять.

Зато можно осмотреться. В кипе - человека четыре наших, половина NPC уже выбита стрелами и магией. Из ворот зловеще торчит торец тарана. Внезапно во дворе кипа появляются накастованные помощники эльфийских магов, которые начинают драться с защитниками. Ворота, похоже, почти развалились, т.к. нападающие умудряются сквозь них кастовать спеллы DD-типа. По крайней мере, у меня сложилось такое впечатление. Еще полминуты, и ворота распахиваются, и в них устремляется волна хибсов. Через минуту над кипом взвились зеленые полотнища эльфийских флагов.

Когда победители стали отдавать честь и танцевать с моим телом, я отрелизился.

А ты записался добровольцем?



Попасть внутрь кипа я успел, но прожил после этого недолго. Таран уже почти вышиб ворота, а скастованный хибсом Underhill Companion атакует защитников

BG1, толпа хибсов у ворот пока еще нашего кипа



Хибсы ломанулись в ворота

Юрий Пашолок

Radeon 9700: ATi перехватывает инициативу

Свершилось то, что многие ожидали с того момента, когда, казалось бы, непобедимая 3dfx объявила о своем банкротстве и была поглощена монстром, имя которому nVidia. До последнего момента позиции nVidia казались незыблемыми, ибо небольшое, но все же лидерство в технологиях оставалось именно за этой компанией. Но, как известно, всему хорошему приходит конец, особенно если расслабляться (а иначе GeForce 2 и GeForce 4 не назовешь): ATi, до осени двухтысячного года клепавшая скромные Rage 128, начала потихоньку подбираться к лидеру. В то время как nVidia двигалась путем эволюции, канадцы каждый год выпускали революционные продукты, конечно, не без недостатков в виде кривоватых драйверов, но тем не менее.

Рано или поздно такая политика должна была принести дивиденды, именно это и произошло восемнадцатого июля. В то время как GeForce 4 (NV25), нынешний флагман nVidia, представляет собой эволюцию прошлогоднего NV20 (GeForce 3), ATi явила миру очередную революционную разработку, которая превосходит конкурента на голову. Прошу любить и жаловать, Radeon 9700, первая видеокарта, без проблем переваривающая DooM III.

Когда тайное становится явным

Несмотря на то, что первые видеокарты на базе нового VPU (Visual Processing Unit, именно так именует ATi данный графический чипсет) появятся на рынке как минимум в конце августа, первую победу Radeon 9700 уже одержал. Одержана была она в информационной войне: ATi всячески подогревала интерес к новинке, периодически устраивая утечки информации, более того, в июне якобы случайно появились презентации RV250 и R300 с весьма точными спецификациями. Отдельное спасибо надо сказать Джону Кармаку, который одной своей фразой может поставить общественность на уши. Главный программист id software, который еще в прошлом году был чуть ли не в одном лагере с nVidia, зимой начал откровенно симпатизировать ATi, одновременно поливая грязью только что появившийся GeForce 4MX. Самой же главной заявкой на победу стала выставка E3, на которой, как известно, группе журналистов был показан DooM 3. Дело в том, что игра демонстрировалась на системе, в которой использовалась не названная поначалу видеокарта от ATi. Позже стало известно, что это был рабочий прототип R300, временами он работал не очень стабильно, но со своими обязанностями все же справился, одиннадцатиминутный видеоролик, гуляющий по Сети, - лишнее тому подтверждение. Кроме того, на системе с R300 демонстрировалась специальная версия российского шутера Kreed, игра украшала стенд ATi. Последним шагом в информационной войне стал день анонса, буквально до последней недели ATi заверяла, что он состоится в конце лета - начале осени.



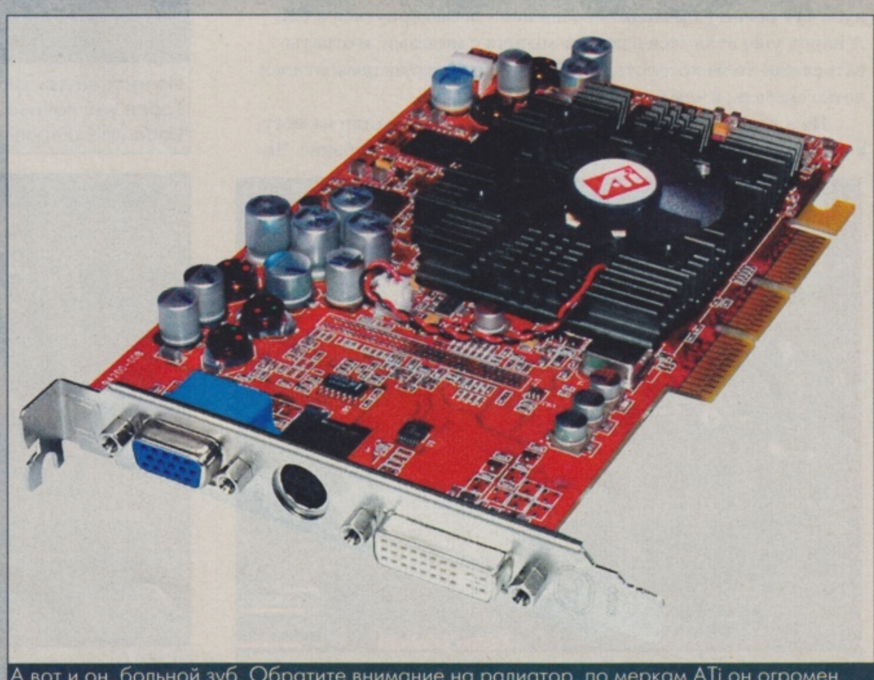
Виновник торжества

Radeon 9700 начинает удивлять с самого начала, взять хотя бы сам VPU. Впервые среди графических процессоров он выполнен в формате FCBGA; если убрать логотипы ATi, то его можно даже спутать с каким-нибудь процессором. В некотором смысле сравнение с процессором уместно, ибо состоит VPU из более чем ста десяти миллионов транзисторов (напомню, NV20, он же GeForce 3, состоит из шестидесяти миллионов транзисторов). Разумеется, ничто не проходит бесследно, в том числе и увеличение мощности, достаточно взглянуть на радиатор Radeon 9700. На предыдущих картах от ATi радиаторы были чуть ли не символическими, на этот раз чипсет прикрывает массивная конструкция, по размерам способная поспорить с продукцией Leadtek. Что характерно, память радиатором не прикрыта, как бы не пришлось снова браться за напильник. Как и Radeon 8500, новинка выполнена по 0,15-микронному техпроцессу, производит VPU давний партнер ATi, компания TSMC.

Обратите внимание на таблицу сравнительных характеристик на следующей странице.

Согласитесь, цифры более чем внушительные, особенно стоит отметить количество обрабатываемых текстур за один проход. Но одними только цифрами ATi не ограничилась: Radeon 9700 является первой видеокартой, реально поддерживающей DirectX 9.0. Его релиз намечается примерно на конец лета, как раз в это время первые видеокарты должны появиться в розничной продаже.

Разумеется, в новой видеокарте нашлось место и фирменным технологиям ATi. В первую очередь стоит отметить TRUFORM 2.0, первая версия которого наделала немало шума. Потихоньку игры начинают обзаводиться поддержкой TRUFORM,причем речь идет не только о древних вещах типа Counter-Strike, но и самых современных разработках, среди которых следует отметить российский космосим Homeplanet и комбатсим Tom Clancy's



А вот и он, больной зуб. Обратите внимание на радиатор, по меркам ATi он огромен

Сравнительные характеристики Radeon 8500, GeForce 4 Ti4600 и Radeon 9700:

	Radeon 8500	GeForce 4 Ti4600	Radeon 9700
AGP, тип	4X	4X	8X
Пропускная способность AGP	1Гб/сек	1Гб/сек	2Гб/сек
Пиковая пропускная способность	8 Гб/сек	10,4 Гб/сек	20 Гб/сек
Конвейеров рендеринга	4	4	8
Текстур за проход	6	4	16
Пиковая скорость обработки, треугольники	69 млн/сек	136 млн/сек	325 млн/сек
Пиковая скорость заполнения, гигапиксели	1,1	1,2	2,6
Скорость заполнения в режиме FSAA, сэмплы/сек	1,1 млрд	4,8 млрд	15,6

Rainbow Six: Raven Shield. Не обошлось и без SmoothVision, эта фирменная технология антиалиазинга получила приставку II и обещает одновременное улучшение производительности и общего качества картинки.

Пока что остаются неизвестными два параметра – частота VPU и памяти, ATi пока что называет цифры, соответственно, 300+ и 600+ Мгц. Еще в феврале ходили слухи о том, что данные параметры составят 350 и 700 Мгц соответственно, вполне возможно, что в реальности частоты будут еще выше. Ждать осталось недолго, реальные цифры будут известны уже в августе.

Тотальное превосходство

Все эти цифры и технологии, конечно, хороши, но пользователю они не столь интересны, ему гораздо важнее знать ее реальную производительность. К счастью, наши коллеги с сайта [H]ardOCP успели опробовать новинку в деле (в этом им помогли сотрудники ATi), так что первые данные о производительности Radeon 9700 уже есть. В качестве испытательного стенда использовался компьютер, на котором, помимо Radeon 9700, были установлены Pentium-4 2,53 ГГц и 512 Мб PC1068 RDRAM, в качестве оппонента выступал GeForce 4 Ti4600.

Основная цель тестов заключалась в оценке производительности при крупных разрешениях экрана, а именно 1600X1200. Желание вполне обоснованное, ведь видеокарта такого уровня стоит немалых денег, а за кучу заманчивых цифр никто платить не будет. Итак, приступим.

Quake III Arena

Running demo 001, v1.17

1600X1200, FSAA 4X, 16-кратная анизотропия

Этот тест для ATi является одним из самых животрепещущих, ибо в свое время едва не привел к скандалу. Тогда выяснилось, что в драйверах для Radeon 8500 имелись специальные настройки, которые сбрасывали качество текстур Quake III до положения Medium,на этот раз все было по-честному. Результат превзошел ожидания: Radeon 9700 оказался быстрее конкурента на тридцать пять процентов! Если выражаться не в процентах, то timedemo показало среднее число более чем в шестьдесят fps, согласитесь, это очень неплохо. Таким образом, ATi наглядно доказала, что ее видеокарты работают в OpenGL быстрее, чем продукция nVidia, еще одним скелетом в шкафу стало меньше. Преимуществом Radeon 9700 также является то, что в Quake III Arena у GeForce 4 Ti4600 анизотропия так по-человечески и не заработала.



Электронный обезьян. Это не отрендеренная картинка, прошу обратить особое внимание на шерсть

Jedi Knight 2: Jedi Outcast JK2FFA Demo

1600X1200, FSAA 4X, 16-кратная анизотропия

Хотя эта игра и создана на движке Quake III Arena, в графическом плане она намного сложнее прародителя. И тут Radeon 9700 показал себя молодцом, хотя отрыв был уже не столь существенным (двадцать процентов). Другое дело, что GeForce 4 Ti4600 здесь себя чувствовал намного хуже, для комфортной игры испытателям пришлось снизить разрешение до 1280X1024, анизотропия снова подкачала.

Unreal Tournament 2003

UT2003 Benchmark

1600X1200, FSAA 4X, 16-кратная анизотропия

Гуляющая по сети бета UT2003 содержит в себе встроенный бенчмарк, разумеется, без него дело не обошлось. И в этом случае победу отпраздновал Radeon 9700, преимущество перед GeForce 4 Ti4600 составило около двадцати пяти процентов. Что интересно, при использовании FSAA GeForce 4 периодически вылетал из игры, связано это, скорее всего, не с драйверами, а "сыростью" самой беты. По моему личному мнению, использовать UT2003 в качестве бенчмарка не совсем уместно, учитывая солидный возраст Unreal Engine.

Comanche 4 Demo

1600X1200, FSAA 4X, 16-кратная анизотропия

Этот тест интересен тем, что в Comanche 4, как и во многих других играх Novalogic, используется воксельный движок. Отрыв Radeon 9700 составил все те же двадцать пять процентов.

3D Mark 2001 SE

1600X1200, FSAA 4X, 16-кратная анизотропия

3D Mark 2001 уже успел прославиться тем, что в упор не видит антиалиазинг у Radeon 8500, в случае с новой видеокартой ситуация повторилась. Общий отрыв Radeon 9700 от GeForce 4 составил двадцать процентов, но это не главное. Как известно, Radeon 8500 в сцене Nature показывал более скромные, чем GeForce 3/4, показатели, теперь ситуация кардинально изменилась, новинка от ATi превзошла конкурента в два раза. Уже это указывает, насколько оторвется видеокарта от конкурента в DooM 3, где на пиксельных шейдерах все завязано.

Chameleon Demo

1600X1200, FSAA 4X, 16-кратная анизотропия

Напоследок ATi, судя по всему, решила влепить nVidia ощутимую пощечину, поэтому последним тестом в программе стал Chameleon Demo. Напомню, что этот тест был написан в 2001 году специально для демонстрации возможностей только тогда появившейся видеокарты GeForce 3.



Так вот, в "домашнем" тесте nVidia Radeon 9700 показал тотальное превосходство, обойдя конкурента в два раза. Браво!

Претендент на лидерство

Конечно, можно сделать акцент на то, что тестирование проходило в стенах ATi, что местные спецы могли что-нибудь "подкрутить", но кое-что, а именно пиксельные шейдеры, так не обхитришь. Похоже, не зря Кармак делал такие реверансы R300, ибо возможности новой видеокарты позволяют использовать навороты DooM 3 на все сто, при этом будет гарантировано приличное количество кадров в секунду. Практика показывает, что видеокарта, под которую "заточена" та или иная игра id software, оказывается хитом, так что у nVidia остается все меньше и меньше времени, чтобы успеть запрыгнуть на ступеньку уходящего состава с гордой надписью DooM 3 на борту.

Разумеется, ATi не стоит на месте, у компании уже есть определенные планы на развитие R300. На рынок видеокарта выйдет в варианте с 128 мегабайтами DDR SDRAM, позднее будет предложена версия с умопомрачительными (пока что) 256 Мб DDR SDRAM, на последней карте DooM 3 должен просто летать. Есть наработки и по модернизации самого VPU: к концу этого года (будем реалистами – в следующем году) должна появиться версия, выполненная по 0,13-микронному техпроцессу, это не только позволит поднять частоту, но и понизить себестоимость. Кроме того, планируется "облегченная" версия карты, известная под кодовым именем RV300, на ее фоне GeForce 4MX просто отдохнет.

Теперь о насущном. Официально объявленная ATi цена на 128-мегабайтную версию Radeon 9700 составляет четыреста зеленых президентов. Много? Да, конечно, но на фоне $500-600, которые nVidia хотела за GeForce 4, это побожески. Кроме того, не стоит забывать о том, что реальные цены на видеокарты, как правило, значительно ниже объявленных, скажем, Radeon 8500, который тоже стоил $400, с самого начала продавался за $200-250. Не исключено, что ATi снова выпустит на рынок VPU с приставкой LE, отличающиеся от обычных чуть урезанной частотой и более привлекательной ценой. Производить видеокарты на базе R300 будет как сама ATi, так и целый ряд партнеров канадской компании, включая Sapphire, Club3D, Connect3D, Creative Labs Asia, CP Technology, Gigabyte Technology, Guillemot, Hightech Information Systems и SuperGrace Electronics. Особенно рекомендую обратить ваше внимание на Gigabyte, уж очень неплохой у них получилась серия Maya на базе Radeon 8500.



Z-ZONE

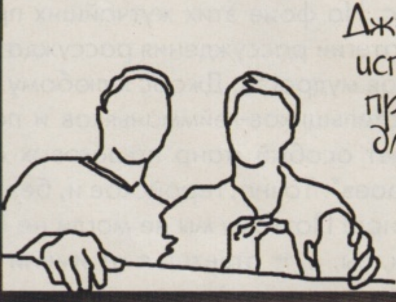
Как видите, наши друзья из европейского отделения Electronic Arts в полном восторге от того, что они называют Harry Potter Russian Doll. Эту матрешку мы подарили им в последний день E3, а уж они по собственной инициативе выслали нам эти фотографии...



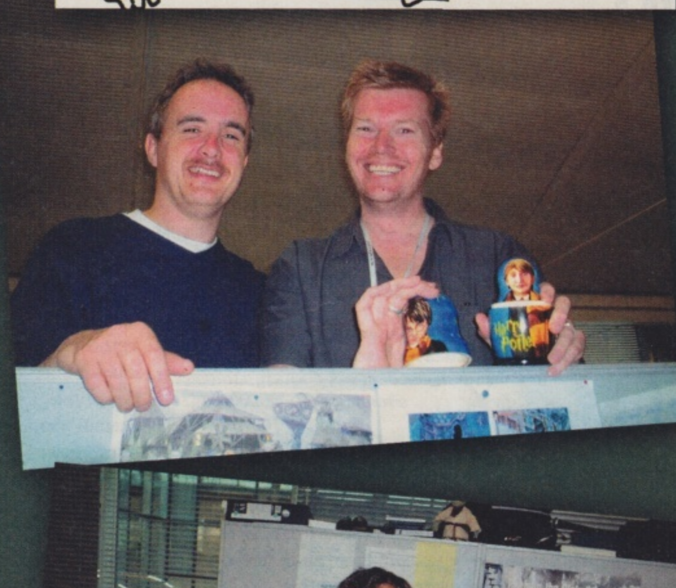


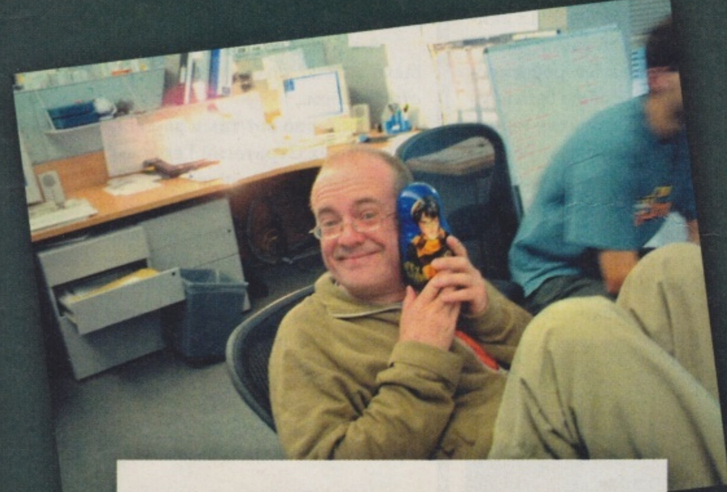
Майк Купер, продюсер

Колин Робинсон, исполнительный продюсер (самый-самый главный человек в команде)



Джэфф Гэймон, исполнительный продюсер игры для приставок следующего поколения







Гай Миллер, ведущий дизайнер всех игр о Гарри Поттере

Дан Блэкстоун, продюсер версии для PS1 (он же - продюсер Black & White для PC)



Всемирная история героизма в разные эпохи пошагового времени



Курочка бычка родила, поросенок яичко снес, драконище героем подавился, хоббитенок мир спас. На фоне этих жутчайших происшествий тот факт, что сегодня наша артель будет про стратегии рассуждения рассуждать, никого шокировать уже не может. Тем более что, как гласит народная мудрость, Джобс к любому делу гож, Джобс в любые двери вхож. А уж мощная зондеркоманда артельщиков-геймманьяков и подавно готова к любым испытаниям. Нас давно привлекал и привлекает особый жанр пошаговых фэнтезийных стратегий, обычно характеризуемый словами "в стиле Героев". Точно, геройское и, без преувеличения, великое ответвление многоликого стратегического жанра! Поэтому мы не могли не откликнуться на просьбу кратко высказаться по данному вопросу... "Ах, вы, ... – ответил я от имени всех артельщиков, употребив для солидности медицинский термин на латыни, – разве можно из столь серьезной темы делать балаган?! Все, заметано, артель напишет вам трактат! А лучше диссертацию. В лучших традициях современной исторической науки. И пусть вам будет стыдно", - и я снова добавил словечко на латыни.



Часть I. От каменного века до наших дней, или Эпохи и игры, легенды и факты

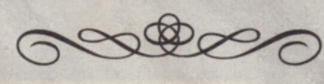
Нетрудно понять, почему легенда заслужила большее уважение, чем история. Легенду творит вся деревня – книгу пишет одинокий сумасшедший.
Гилберт Честертон

Древняя легенда гласит, что давным-давно, за горами, за лесами, за широкими морями, жил в одном селе старик. В то непродвинутое время крестьяне были вынуждены ходить на барщину и в складчину пользоваться дорогостоящими и огромными, аки мамонты, вычислительными аппаратами, дабы можно было скоротать время за играми – маленькими тогда, аки суслик пра-гоминид. Старинушка всю свою жизнь был простым мирным землепашцем, любил текстовые квесты и аркады, жег лазером марсиан и ни о чем большем не помышлял. Но было у сего достойного человека три сына, три здоровенных лба с задатками программистов-механизаторов. Старший, как вы сами понимаете, был самый умный и много читал. Он знал наизусть калибр и длину ствола самой распоследней танкетки времен Второй мировой, ловко кидал кости и вообще был варгеймером. Средний братишка тоже книжки любил, но все больше сказками увлекался. Начитается, бывало, профессора Толкиена и айда по хатам шестопером махать и гимны эльфийские распевать. Ролевик-затейник, гордость деревни, гроза окрестных кобольдов. И только младшенький их братец, Иванушка, уродился глуповатым. Вроде и тянется за братьями, вроде и отцовы наставления слушает, компьютерную технику осваивает, а все нет никакого проку. Мучались, мучались с ним отец-братья, но однажды не выдержали. Садись-ка ты, говорят, Ванюша, на коня и езжай по свету погуляй. Стань, елы-палы, героем – ведь ты этого достоин!

А Иванушка глупый был, поехал, как было велено, по белу свету и взаправду стал героем...

Примерно вот так и зародился жанр Пошаговых Стратегий Героического Содержания (ПСГС, он же Heroic TBS). Как результат непреднамеренного, но, по здравому размышлению, вполне логичного слияния идей воргеймов и RPG. Мы-то уже знаем, что наш Иванушка-дурачок со временем перещеголяет отца и братьев, но пока не будем забегать вперед. Обо всем по порядку.





Каменный век, век героев-питекантропов

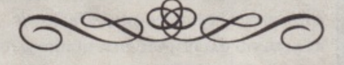
Историю Heroic TBS можно с некоторой натяжкой отсчитывать с 1989 года. Именно тогда Стив Фокнер (Steve Fawkner) в одиночку и, по его собственному утверждению, всего за каких-то три месяца работы создал самых первых Warlords для популярной тогда "Амиги". Шел, повторюсь, 1989 год, и получившуюся игру очень трудно было рассматривать как Heroic TBS: герои там были болезненно слабы, не имели полагающихся им функций рулевых всех игровых про-



цессов и внешне напоминали урну на колесиках. К тому же сами "Лорды", хотя и рядилась в модные фэнтезийные обновки, оставалась в душе типичным воргеймом – помесью крестиков-ноликов и операции по захвату стратегических высот. На PC игра появились позже, где-то в 1991-м, под маркой уважаемой австралийской команды Strategic Studios Group (SSG). Это сейчас молодежь с полным правом дивится ветеранам и безжалостным критикам, вдруг впадающим в ностальгический транс при виде каких-то замшелых скриншотов с малознакомой надписью Warlords... А лет десять назад это название было священно.

Примерно тогда же, в 1990-м году, еще один легендарный персонаж гейминдустрии – Йон Ван Канегем (Jon Van Caneghem), автор ролевой серии Might and Magic и бессменный лидер компании New World Computing (NWC), – создает вторую игру нарождающегося жанра, великий **King's Bounty**. В отличие от шахматных "Лордов", Йон сделал упор именно на личности героя, доведя стратегический проект почти до демаркационной линии жанра RPG. Герою игры не надо было рассуждать в глобальных масштабах, следя за своевременным поступлением к линии фронта свежего пушечного мяса, развивая города и маневрируя отрядами. Он был сам по себе. Наемник, любящий деньги, славу и хорошую компанию из лучников, фей и разнообразных орков. К слову: ни одна из последующих "геройских" игр не зашла так далеко в стан RPG.

Таковы истоки Heroic TBS. К 1991 году, благодаря феноменальному успеху Warlords и King's Bounty, жанр уже, можно сказать, вышел на столбовую дорогу индустрии. А к 1995-му году, когда увидела свет еще одна блистательная и легендарная игра прошлого – **Master of Magic**, жанр и вовсе стал триумфатором. МоМ задумывался как фэнтезийная "Цивилизация", но, по сути, стал истинно "геройской" игрой, одной из самых лучших. Благодаря ему уже наметившиеся правила героических блужданий в воюющих фэнтези-мирах были окончательно сведены воедино.



Классицизм, век утонченных баталий

Тем временем обороты технического прогресса нарастали. Новоприбывшие пользователи PC плохо переваривали убожество графики и принципиально не хотели пользоваться интерфейсом на "горячих клавишах". Первой на изменившийся климат отреагировала SSG. Ее от-



Дети Хомы

"Хома" – это не только любимая многими серия игр от King's Bounty до HoMM4, но еще и своего рода инкубатор талантов, которые потом разбрелись по всему игровому миру. Собственно, этот самый игровой мир удивительно тесен. Особенно это заметно, когда начинаешь разбираться, кто с кем знакомство водил, кто над какой игрой работал. Прямо Санта-Барбара какая-то!

Начнем, естественно, с незабвенной King's Bounty. Честь быть ее авторами принадлежит трем зубрам игроиндустрии: уже упомянутому Йону Ван Канегему (Jon Van Caneghem), а также программисту Марку Калдуэллу (Marc Caldwell) и художнику Винсенту ДеКваттро (Vincent DeQuattro). С Йоном и Марком все просто: они остались у руля New World Computing, в полной мере получив от судьбы все причитающиеся аплодисменты и оплеухи. Сами выстроили могучий флагманский корабль под названием "вселенная Might & Magic", сами же и завели этот корабль в заболоченную малопривлекательную бухту – упрекать некого. В отличие от них, университетский товарищ Йона Винсент ДеКваттро, рисовавший Might&Magic: Book1 и Might&Magic II: Gates to Another Worlds, ушел из игроиндустрии. Как вы думаете, где он сейчас? Оказывается, на руководящей должности в знаменитой студии ILM (Industrial Light & Magic), занимающейся спецэффектами к кинофильмам. "Звездные войны", "Перл Харбор", "Идеальный шторм", "Мортал Комбат"... Неплохой послужной список, верно?

Новая плеяда детей Хомы связана с ее второй частью. Heroes of Might&Magic II: The Succession Wars и адд-он Heroes of Might&Magic II: The Price of Loyalty. Первых делала сама NWC, а дизайнером и программистом там был некий Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer). И все бы ничего, да только этот Фил теперь президент компании PopTop Software, сделавшей Railroad Tycoon II и великолепную Tropico. Вот что значит хорошая школа!

Адд-он (The Price of Loyalty) NWC отдали в руки сторонней компании, а конкретно – Cyberlore Studios, как раз и промышлявшей тогда аддоностроением (WarCraft II: Beyond the Dark Portal тоже их рук дело). Но что самое главное – потом, в 2000-м году, в недрах Cyberlore Studios создали такую новаторскую RTS, как Majesty: The Fantasy Kingdom Sim.

Вот такие знаменитые дети у Хомы. А ведь есть еще и младшее поколение – все эти люди, работавшие над HoMM3, крепким адд-оном Armageddon's Blade, многочисленными дурацкими "Хрониками" и, наконец, самим крепышом HoMM4. Ведь не секрет, что после выхода HoMM4 последовала капитальная чистка рядов. На вольные хлеба, в числе прочих, подался и главный программист HoMM4 Гас Смедстат (Gus Smedstad). И хотя программный код HoMM4 вряд ли можно считать образцом для подражания, этот раскрученный дядя наверняка еще себя проявит.






Страсти по Master of Magic

Очень сомнительно, что на белом свете есть еще одна такая игра, продолжения которой ждут столь же страстно. Фанаты MoM за давностью лет уже не так многочисленны, но их вера в воскрешение этой жгуче-прекрасной "Цивилизации с магией" с годами не угасла. Даже наоборот! В ностальгической пелене MoM кажется уже чуть ли не самой идеальной игрой всех времен и народов. Что, в общем, от истины далеко не так уж сильно...

Долгое время народ, жаждущий продолжения, надеялся на самих авторов оригинального MoM, на фирму SimTex и Стива Барсию (Steve Barcia). Это же было так очевидно! Классной игре – блестящее будущее! Но не сложилось – Стив предпочел магии глубины космоса. Он, собственно, и пришел в игроиндустрию с космическим проектом (StarLords). Потом создал блистательный Master of Orion, а потом, после небольшого периода экспериментов (результат которых: Master of Magic и замысловатая игра под названием 1830: Railroads & Robber Barons), вернулся к космической теме, возглавив проект Master of Orion II: Battle at Antares (1996 год). Что тут сказать... Жаль, что люди не летают, а гении не могут делать сразу несколько шедевров параллельно! Кроме того, наверное, сыграла свою роль и тогдашняя гегемония серии HoMM – вероятно, боссы в MicroProse посчитали, что в космосе дышится легче и конкурентов меньше.

В общем, так или иначе, но появление на свет MoM все откладывалось и откладывалось... И, наконец, последний удар прямо в сердце фанатов нанес сам Стив Барсия. После MoO2 он ушел. Куда?! В приставочную индустрию, черт ее дери! Злобная Nintendo захомутала беднягу Стива, воспользовалась тогдашними трудностями MicroProse и разными внутренними конфликтами.

Вместе со Стивом из SimTex'а ушел и его главный соратник Кен Берд (Ken Burd), который вскоре основал компанию Kinesoft. Было объявлено о начале работ над игрой Magelords, по всем признакам метившей в прямые потомки MoM! Но радость фанатов длилась недолго: летом прошлого года Kinesoft была закрыта, а ее проекты (Magelords и Crimson Order), похоже, канули в Лету. Прямо злой рок какой-то лиходействует...

Многие прочили и прочат на роль преемника MoM серию Age of Wonders, но, к сожалению, согласиться с этим трудно. Уже одно то, что игра в AoW разбита на миссии, ставит под сомнение все заявки на наследство. Да и вообще AoW по духу ближе к Warlord'ам. Это, прежде всего, фэнтези-война, тактические маневры в сказочном мире, а уж только потом эпохальная сага о героях и магии.

Так все-таки объявится или нет когда-нибудь наследник MoM?! Есть определенные (хотя и слабые) надежды и на ушедшего в тень Барсию, есть шансы, что какая-нибудь молодая амбициозная команда все же возьмется за подобную игру, есть, в конце концов, и сами идейные наследники SimTex, доделывающие свой Master of Orion 3. А что, может, они и вправду вспомнят потом о несчастных поклонниках "Хозяина магии", а? Кстати, попутная информация для интересующихся: разработку MoO3 до недавнего времени возглавлял Алан Эмрих (Alan Emrich), который начинал в компании бета-тестером и составителем гайдов и который, как удалось обнаружить, фигурирует в списке тестеров такой игры, как Warlords II. Еще одно подтверждение того, как тесен игровой мир...



вет был прост: **Warlords II.** Графика 640x480x16 colors, поддержка мыши и тысяча мелких изменений игрового процесса вознесли игру на самый верх хит-парадов 1993 года и навсегда вписали ее название в пантеон великих деяний индустрии электронных развлечений.

Для New World Computing настал черед контратаковать. Ответ был далеко не мгновенен – 1995 год – и далеко не столь блестящ, как это предполагалось. **Heroes of Might and Magic** вдарили по массам из всех орудий, заимствованных у King's Bounty и невероятно раскрученной тогда вселенной Might and Magic. Результат, конечно же, был вполне приемлемым, но многие эксперты, проведя ночь-другую в гостях у короля Энрота (Enroth) Айронфиста (Ironfist), спешили мигрировать к милым сердцу, суховатым Warlord'ам.

И все же сухость сгубила детище SSG. Вышедшие в 1996 году **Heroes of Might and Magic II** показались на их фоне настоящим раем. Там, где Warlords II предлагала позиционную борьбу за условные замки (на самом деле бывшие банальными форпостами), HoMM2 демонстрировала увлекательнейший градостроительный конструктор с десятком разнообразных вариаций. А вечное зло серии Warlords – автобои – HoMM2 заменила симулятором стоклеточных шашек с шестью десятками разнообразных фигур. SSG, сжав зубы, пообещала конкурентам все существующие в энциклопедии инквизиции кары и...

На следующий (1997-й) год выставила третью серию Warlords, ставшую фактическим концом гегемонии фирмы. Излазив все закутки новой забавы, эксперты смущенно заявили: "Тех же щей..." Третья часть, в отличие от второй, шла под Windows 95, пользовалась разрешениями 800x600 и 1024x768, выглядела форменной конфетиной на палочке и... была абсолютно той же по геймплею. "Действительно, на палочке", – грустно подумали эксперты и пошли разруливать братский конфликт отпрысков короля Айронфиста.

Так New World Computing стала "царем горы" и честно получила титул зако-

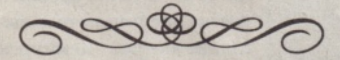






нодательницы мод "геройского" жанра. Можно было налить чашку коровьего молока и ехать в имение под Тверью, однако коллектив NWC, как оказалось, состоял из завзятых трудоголиков. Ребята, презрев царские почести и регалии, выкатили в 1999 году **Heroes of Might and Magic III** – суперблокбастер, проект в равной степени родной для распоследнего казуала и наипродвинутейшего зубра виртуальности.

В жанре воцарилось истинный покой и благочестие. Всем было запредельно хорошо...

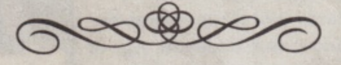


Новое время, век народников и бунтарей

Тут бы и объявить сказке конец, наградив орденами всех послушных молодцов... Но ведь не сказка у нас – история. История не знает понятия благоденствия, называя его иностранным термином "стагнация" (оно же "неподвижность", "застой" и "почивание на лаврах"). SSG сошла с дистанции, переключившись, причем не слишком удачно, на RTS (Warlords: Battlecry), а NWC просто закисла в собственной славе.

Но против стагнации общество имеет один действенный инструмент - бунтарей. Разудалые отморозки готовы перемолотить вокруг себя весь мир, милостиво позволив потомкам построить из его черепков новое, справедливое общество. Первым таким бунтарем нашего жанра можно по праву считать компанию Strategy First и лично камрада Дэни Беланже (Danny Belanger), создавших в конце 1999 года **Disciples: Sacred Land**. Махровый такой с виду клон "Героев", но с двойным дном. Неожиданность состояла в том, что каждый второй из попробовавших эту забавную безделицу немедленно начинал произносить вслух далеко не безобидные речи, ставившие под сомнение величие и культовость третьих "Героев". На ренегатов смотрели с жалостью, предлагали им адреса хороших психоаналитиков – все тщетно...

Положение с народным шатанием духа усугубил и синдикат G.O.D., взявший на поруки долгострой студии Triumph под названием **Age of Wonders**. Ловкие издатели хотели умело сыграть на поле обожания венценосной HoMM, прибавив толику уважения от стариков, еще заставших живых Warlords, и запудрив молодежи мозги легендами о былом величии неподражаемой Master of Magic. И все было бы хорошо, но... хребет претендента громко хрустнул, не выдержав тяжести взваленных на него благих пожеланий.



Новейшее время, век вселенского коллапса путем синкретического единения

А стагнация нарастала... Теперь даже самые преданные поклонники империи HoMM не стеснялись говорить всю правду. О том, что любимое личико за два с лишним года превратилось в ненавистную рожу, о том, что руководство NWC внезапно возненавидело всех живущих ныне людей, предпочитая им портреты усопших американских стариков. О том, кстати, что хорошо бы... Тут народная дума встречала непреодолимый барьер.

Поняв, что колокол народного бунта уже не просто плачет, а бьется и истерике, командармы NWC вывели под белы руки нового "короля": **Heroes of Might and Magic IV**. Дитя, росшее у семи безглазых нянек, было немного припадочно, нрава веселого и постоянно улыбалось. "Юродивый", – послышалось в толпе. Однако новая HoMM оказалось не такой уж и придурочной. Просто характер у нее был добрый и отзывчивый. Не желая никому перечить, она становилась то полу-RPG, то полу-Warlord'ами. А то и просто – неплохой игрушкой под пиво. Одного не могла HoMM IV: править, как это делали ее предки.

Впрочем, оно и хорошо! Потому как основное отличие игрового мира от реального как раз в том и состоит, что, в одном случае, очевидцам революций и борьбы за власть завидуют, в другом – сочувствуют. Да, боссы NWC прошляпили "геройскую" корону – кошмар, ужас! Но это их личные проблемы, мы же благодаря этому можем воочию наблюдать новый виток развития жанра и увлекательнейшую схватку претендентов на престол. Опередившие Героев Демиурги и Дисайплы 2, а также припоздавшая AoW2. Ребята, Fight!



Часть II. Герои нашего времени, или Смертельная битва

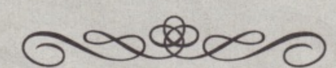
Героизм – это род смерти, а не образ жизни.
Габриэль Лауб

Внимание, внимание, говорит и показывает "Навигатор"! Дражайшие журналочитатели, устраивайтесь поудобнее перед страницами любимого издания. Старина Джобс несказанно рад, что доверил себе честь вести репортаж с уникального состязания, в ходе которого столкнутся лбами и прочими частями тела лучшие из лучших в жанре Heroic TBS, достойные продолжатели традиций своих отцов. Публика беснуется, продавцы попкорна и одноклеточных RTS сбиваются с ног





и затаптываются, а рефери из России с нетерпением ждет выхода участников. Стрелой вылетают из раздевалки и устраиваются в синем углу ринга **Disciples 2: Dark Prophecy**, чуть позже напротив них, в красном углу, обосновывается улыбчивая глыба **Heroes of Might and Magic 4**. Тренеры соперников буравят друг друга взглядами и что-то шепчут свои подопечным, и в этот патетический момент в специально оборудованном по такому случаю зеленом углу, изрядно запыхавшись, появляется **Age of Wonders 2: The Wizard's Throne**. Еще немного – и матч начался бы без них. Все готово к схватке, дело за судьей. Но что это, дорогие мои?! Неужели орлиное зрение подвело вашего специального корреспондента? Так и есть – это не рефери, это четвертый участник состязания из России “**Демиурги**”, известные так же, как Etherlords. Они заметно опередили остальных. Что ж, ринг забит под завязку. Но кто будет выносить окончательный вердикт? Кто же еще, я вас спрашиваю, может справиться с этой архисложной задачей, кроме вашего покорного слуги? Осознали это и организаторы. Вот они подходят ко мне и вручают главные атрибуты верховного арбитра: свисток, стартовый пистолет и медную тарелку. Спасибо, но я не голоден. Что?! А... Итак, гонг!



Раунд первый: игровой мир

Ход первый: генеалогия

Как заведено в лучших домах Лондона, Парижа и поселка Синие Лепяги, что в Воронежской области, прежде чем перейти к боевым действиям, аристократы-конкурсанты всячески подчеркивают древность рода и благородство происхождения, а также демонстрируют друг другу фамильные гербы и рекомендательные письма. И тут выпестованный в New World Computing чудо-богатырь берет с места в карьер. Немудрено. Имея за спиной четыре (включая King's Bounty) сверхуспешные стратегические инкарнации и целую махину в лице вселенной Might and Magic, поневоле сделаешься наглым и самоуверенным. В последних сериях своих продуктов NWC пошла на совсем уж иезуитский шаг, связывая игры воедино, – от Heroes II к Might & Magic VI, затем к третьим “Героям” и так далее... Мы встречаем старых знакомых и приветственно хлопаем их по плечу, а монстры первого-второго уровней, использовавшиеся в стратегии как пушечные лангеты и шницели, начинают больно бить свежевылупившихся партийцев. Коварный ход, заслуженный результат – затягивает вместе с тапочками. Впрочем, Age of Wonders 2 и “Демиурги” сдаваться без боя тоже не собираются, хоть у первых за спиной всего один выход в свет, а вторые и вовсе выглядят выскочкой-новичком, замахнувшимся на святое. Но дядька Джобс отлично знает, откуда растут крылья, ноги и хвосты этих творений. Аксакалы и саксаулы загодя распознали в AoW возможного преемника своего любимого Master of Magic и удовлетворенно стали шамкать об этом беззубыми ртами на соответствующих форумах. С “Демиургами” еще проще: сами разработчики не скрывают происхождения этой игры от “Героев”, пути которых пересеклись со сверхпопулярной карточной игрой Magic: The Gathering. Творчески осмыслив наследие предков, Nival подарила всем нам отличного малыша.

Disciples же на фоне предыдущих проектов не то что бы совсем уж сирота казанская, но человек подозрительный. Это вторую часть уже знали, ждали и заочно любили, а первая взялась неизвестно откуда, папу-маму не помнила, а особо пронырливые особисты ей еще и подозрительные связи с аниме припаяли.

Ход второй: проработанность

Игровая вселенная – вот тот основополагающий фактор, который приковывает игрока к экрану невидимыми цепями. Разорвать их бывает сложнее, чем связи более в нашем мире привычные, страдают работа, семья, друзья. Мы погружаемся в придуманный разработчиками мир, проникаемся его атмосферой, дышим его воздухом. Чем лучше проработан подсунутый нам образец, тем легче и незаметнее происходит погружение и тем тяжелее выныривать. Спросите у знакомого ультимщика, если сможете его вытащить ОТТУДА, конечно.

Так уж исторически сложилось, что сеттинги у соперников, по большому счету, одинаковые. Фэнтези, как она представляется читавшим в детстве одни и те же книжки разработчикам. Эльфы остроухие, хоббиты мохноногие, гоблины мерзкие, собаки дикие и волки позорныя кочуют из игры в игру. К наборам стандартных рас прилагаются не менее стандартные взаимоотношения: гоблины берут за ноги хоббитов и лупят ими эльфов, люди на белых конях перерабатывают на костную муку оживших мертвецов, а драконы чихать хотели на всех подряд, чем по мере сил и занимаются. Чисто количественно всех превосходит AoW2 – 12 рас, среди которых попадаются и весьма любопытные. Такие, как поросшие сосульками снеговики Frostlings или представители семейства кошачьих Tigrans. Основательно отстали четвертые “Герои” со своими шестью замками, а Disciples 2 и “Демиурги” вовсе топчутся на непочетном третьем месте – по четыре действующих стороны. А вот с точки зрения качества посимпатичнее выглядят как раз “Демиурги” – куда меньше штампов и просто великолепная раса полумеханических синтетов.

Ход третий: сюжет

Порядочному сиквелу по штату положено рассказывать продолжение истории, которую мы наблюдали и творили в первых частях, так что “Демиурги” здесь изначально находились в более выигрышном положении, когда сценаристов ничто не ограничивает. К сожалению, свобода не всегда идет на пользу. Из красивого, но невнятного интро не извлекаешь никакой информации, кроме туманных сентенций о войне и пути истинного Лорда. Мотивы сторон непонятны, и предстают эти стороны в облике безголовых манчкинов-дестроеров, сносящих все на своем пути, включая союзников. Да и отсутст-





Забытые герои



В основной исторической сводке мы назвали не так много проектов. Оно и понятно: "геройских" стратегий никогда не было много – элитный как-никак жанр, но все же, заслуженно или незаслуженно, мы пропустили некоторые игры, в основном 1997–98 годов выпуска. Их имена мы сейчас и попытаемся вспомнить.

Начнем, пожалуй, с такой игры, как **Cavewars** от Avalon Hill. Интереснейшая попытка повторить успех Master of Magic. Действие игры происходило в подземном мире со всеми вытекающими отсюда диггерскими забавами, что было оригинально и ново (особенно впечатляла пятиэтажная карта!). Наличествовали и все полагающиеся атрибуты, вроде развития городов или магических исследований. Зато бой мог вестись только на автомате, и это сыграло роковую роль в судьбе игры – проект приняли благосклонно, но быстро забыли.

Практически одновременно с Cavewars увидела свет и игра **Magic: The Gathering** авторства Сида Мейера. Magic: The Gathering, как все уже теперь знают, является придуманной в 1993-м году оригинальной настольной игрой особыми коллекционными картами. За основу компьютерной MtG были взяты практически не измененные настольные правила боя, а вокруг этого еще была накручена типично "геройская" стратегическая оболочка. Кстати сказать, оболочка была весьма среднего качества, но на фоне ошеломляющего для многих открытия неординарных правил "Мотыги" это осталось незамеченным. В то же самое время еще и Acclaim выпустила хитроумную реалтаймовую инкарнацию MtG, но перемудрила и с треском провалилась.



Голем

Еще один любопытный проект: **Lords of Magic** от Impressions, игра–продолжение серии Lords of Realms. Тоже вполне из себя "геройская" стратегия, но с битвами в реальном времени. Ох уж это столь модное тогда реальное время! Не помогло оно игре. Сами посудите: в то время блистал первый Myth и все любители динамики резались в него. А тут...ни рыба ни мясо. Не так красиво и круто, как в Myth, не так вдумчиво, как в том же MoM. Плюс к этому кампания была всего одна и проходилась слишком быстро, из-за чего пролетели мимо кассы "Лорды магии". Хотя и были очень неплохи.

Еще можно вспомнить **Clash** от польской компании Leryx Longsoft. У нас игра издавалась под именем "Схватка" и, в общем, была средней, но приятной в обращении стратегией по мотивам Warlords, HoMM и King's Bounty с некоторыми оригинальными придумками. Скажем, многим запомнилась имевшаяся там возможность оженить своего героя. С целью получения потомства, как ни странно. Кстати, как раз недавно вышла еще одна стратегия этой фирмы под названием "Голем", посвященная пошаговым (можно включить и RTS-режим) постапокалиптическим разборкам трех рас в стилистике "Водного мира". Качество, к сожалению, ниже среднего.

И, наконец, нельзя не вспомнить еще один проект, неофициальное название которого **King's Bounty 2**. Слышали о таком? Это любительский римейк оригинального King's Bounty, имевший в свое время широкое хождение по российским компьютерам. Игра из разряда "каким бы я хотел увидеть King's Bounty" – любительское, но душевное исполнение. Помнится, основная прелесть там была в том, что карта приключений каждый раз генерировалась новая.



King's Bounty 2

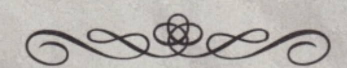
вие связующей нити, перехода главного героя из миссии в миссию, не идет на пользу. События в HoMM 4 и Disciples 2 несколько схожи, только в первом случае апокалипсис уже произошел, а во втором все еще в процессе. Как следствие, "Герои" выглядят оптимистичнее – пусть старый мир разрушен до основанья, зато в новом столько вкусного... Картина традиционных шести кампаний HoMM 4 выглядит более лоскутной, там и сям остатки выживших обустраиваются в новом мире, ищут родных, мстят врагам и строят королевства. Disciples 2 куда мрачнее, за счет этого – убедительнее, "хвосты" свершений первой части тянутся за нами через десятилетнюю игровую паузу, старые проблемы получают продолжение, а каждая из четырех кампаний – эпическая сага о выживании назло всем и вся. Что же касается Age of Wonders 2, то это просто очередная непритязательная сказка. Кампания всего одна, но длинная и увлекательная, насыщенная интересными поворотами. А еще в AoW 2 однозначно лучшее интро.

Конец первого раунда, подведение итогов

Демиурги	4	5	3 (12)
Disciples 2	3	4	5 (12)
Heroes 4	5	4	4 (13)
Age of Wonders 2	4	4	4 (12)



Демиурги



Раунд второй: экономика

Ход первый: система ресурсов

В каждой из рассматриваемых игр можно попытаться выделить две категории ресурсов: на одних зиждется экономическое благополучие державы, другие обеспечивают заклинателей магической энергией. Первый тип ресурсов как бы снабжает всем необходимым наших невидимых строителей, возводящих казармы и храмы, небоскребы и метрополитены. Или ничего не возводящих, как в слу-



чае с "Демиургами", где добываемый в шахтах разноцветный "эфир" расходуется на глобальные заклинания и зарплату героям. Disciples 2 и Age of Wonders 2 обходятся единственным "экономическим" ресурсом, а именно – универсальным платежным средством всех времен и народов в виде звонких золотых монет. А вот "Герои" перещеголяли всех, ничуть, впрочем, не изменившись, – руда и дерево, сера и ртуть, кристаллы и драгоценные камни, и все те же пиастры с дублонами. Зато магического ресурса у них нет: спеллпойнты каждого героя – его личное дело, зависящее от степени прокачанности. AoW 2 тоже не блещет по части магии, множество источников магической энергии отличаются друг от друга лишь вкладом в казну ("родные" дают в два раза боль-



ше). Куда интереснее ситуация с магией в "Дисайплах", где каждый из четырех видов маны реально необходим для заклинаний соответствующей школы, а для спеллов высших уровней требуется мана трех-четырех цветов. "Демиурги" тоже оригинальничают, заставляя игрока тараканить по всей карте и подбирать всяческие щупальцы мандрагор и фаланги пальцев висельников, чтобы потом спускать все это добро в магазинах-порталах на заклинания и руны.

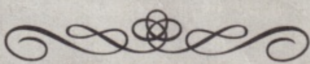
Ход второй: захват и контроль

На этом ходу вырвавшиеся было вперед "Демиурги" уходят в тень – ничего оригинального или мало-мальски интересного в ползающих по карте героях нет. Получше смотрятся "Герои", которых, правда, немного подкашивает безволие монстровья, отказывающегося занимать шахты, не будучи под началом какого-никакого героя. Зато весьма неплох вор, гуляющий у охранников под носом, захватывая шахты и прочие полезности, да еще и экспу за это получающий. Easy money, как они есть, – явно наш человек. Да и возможности оберегать особо важные месторождения гарнизонами и самостоятельно возводить шахты идут игре на пользу.

В AoW 2 также торжествуют стандарты, и, помимо них, впечатляет разве что Spell of Mastery, конвертирующий все магические узлы на карте в вашу стихию и передающий их под ваш же контроль. Данное заклинание, несомненно, принесет много-много радости партнерам по мультиплееру. Но как бы ни хороши были соперники, в этом микропоединке Disciples 2 вне конкуренции. Их великолепная, оригинальная и сбалансированная система меняющих цвет земель просто-таки очаровательна. Множество тактических ходов вытекает из невозможности даже самой мощной армией захватить шахту и необходимости грамотного использования втыкающих посохи героев-"землемеров".

Ход третий: развитие замков

И опять хорошо начинавшие "Демиурги" оказываются практически вне игры, Disciples же снова выделяются необычным подходом, а именно, наличием практически неприступной столицы, в которой и решаются судьбы королевства. Все прочие деревушки и полустаночки работают только как генераторы почвы идеологически верного окраса, медсанбаты и поставщики пушечного мяса. А в столице в это время игрок ломает голову над тем, какое строение возвести – ведь именно от этого зависит, в кого будут превращаться набравшие достаточно опыта юниты, и ошибка в векторе развития может стоить дорого. Есть необходимость выбора между монстропроизводителями и в HoMM 4, но – увы! – опоздали, их поезд уплыл. Впрочем, "Герои" берут свое – разрыв ликвидируется за счет количества возможных строений и приносимых ими бонусов вкупе с возможностью развивать свои города разными путями. Не отстает от конкурентов и AoW2: есть и богатый выбор оригинальных и не очень построек, и альтернативные варианты "алтарей", после возведения которых божества наперебой начинают засыпать нас квестами. А решающий перевес достигается за счет "серьезности намерений" – тут и более логичный, чем "здание в день", механизм строительства; и очередь на производство; и возможность депортировать недовольные народности; и наличие сеттлеров, свойственных скорее играм типа "Цивилизации".



Конец второго раунда, подведение итогов

Демиурги	5	3	3 (11/23)
Disciples 2	4	5	4 (13/25)
Heroes 4	4	4	4 (12/25)
Age of Wonders 2	3	3	5 (11/23)

Раунд третий: сражения

Ход первый: войско

Собственно, "Демиурги" снова выступают вне конкурса, поскольку войск как таковых в них нет. Заклинания закупаются у специально обученных людей в особых местах и набиваются рунами, определяющими количество возможных выходов существа на подмостки. Естественно, никакой прокачки вызванного воина быть не может – после боя ветеран наравне с погибшим на первом ходу салагой отправляется в небытие. HoMM4 держится более уверенно, хотя по сравнению с третьей частью исчезли даже апгрейды существ. Зато монстры стали более активно использовать разные спецвозможности, некоторые даже завели







спеллбуки. Порой удачно примененный скилл способен решить ход битвы в вашу пользу.

Вторая “Эпоха чудес” достойно смотрится даже рядом с “Героями”. Видов войск гораздо больше, почти каждый из них выделяется чем-то полезным, присутствует система набора опыта. Но лучшие тут, бесспорно, Disciples 2. Система прокачки юнитов, более близкая ролевым играм, нежели стратегиям, затягивает по обкатанному десятками RPG рецепту. Нанимаются только “малыши”, опыт они, что логично, должны приобрести в боях. И начинаются путешествия партий по миру, сражения ради еще одной горстки экспы и бегства, спасающие прокачанного персонажа. Следующего апгрейда в классе ждешь, как глотка воды в пустыне, но не отстают и монстры – и даже для сильной партии найдется достойный противник.

Ход второй: боевая система

Не для того мы пестуем наши армии, выводим их в чисто поле и нарываемся там на неприятности, чтобы удовлетвориться автоподсчетом результатов.
Не так ли, любезные мои маньяки? Лично руководить ходом сражения и вырывать победу своими руками - не это ли самое прекрасное в стратегических играх? Тактический режим у всех соперников реализован качественно, разве что несколько выбиваются из строя “Дисайплы”. Принципиальная неподвижность юнитов хоть и добавляет изюминку в игровой процесс, но все же существенно обедняет наш арсенал.

“Герои” к четвертой части сменили вид сбоку на изометрическую проекцию и расширили поле боя, но эти изменения – косметические. По-прежнему немного напрягает условность объединения однотипных юнитов в стеки – странно смотрится десяток драконов, занимающие места чуть больше, чем один крестьянин. А вот Age of Wonders 2 великолепна, хотя местами и занудна. Тут вам и обкатанная система слияния окрестных клеток в поле боя, следствием которой является возможность участия в бою несколькими отрядами, и сами “клетки”, наполненные именно теми объектами, вокруг которых идет бой, и богатые возможности для маневра, позволяющие умелому полководцу наголову разбить даже превосходящие силы противника. Что с того, что особо важные бои с множеством действующих лиц могут затянуться на десятки минут, – результат стоит затраченного времени.



Боевая система “Демиургов” сильно отличается от других конкурсантов – войск как таковых нет в принципе, в начальный момент времени на поле боя присутствуют лишь два волшебника. Затем они начинают метать из рукавов существ и заклинания, и все встает на круги своя. Придуманная Nival’ом карточная система смотрится “на (п)ять”: разнообразие спецвозможностей у существ и их взаимодействие, пофазовый бой, позволяющая проворачивать любопытнейшие комбинации магия. Однозначно лучшая часть игры.

Ход третий: осады

Отдельным пунктом хотелось бы рассмотреть такую важную составляющую средневеково-фэнтезийных сражений, как штурм и защита замков. “Демиургов” в данном вопросе от нокдауна спасает разве что любопытная концепция астральной атаки и астрального же защитника. А так один только вид героев, стучащих в ворота вражьей цитадели и снимающих этим стуком хиты с нее, вгоняет в священный ступор. Ваш обозреватель (между строк – далеко не последний ум в этой галактике) как-то облазил всю карту, прежде чем догадался, как именно разрушить логово супостата. Чуть лучше выступили Disciples 2, но разве что чуть – бой за крепость ничем не отличается от штурма безымянной кочки в лесной глуши, кроме бонусов на броню защитникам.

Интереснее с HoMM4, хотя отказ от катапульт заметно обеднил тактические возможности нападающей стороны, а обороняющиеся, в свою очередь, лишились огневой поддержки замка. Тем не менее, ставшие вместилищем для стрелков башни капитально улучшают характеристики квартирантов, рвы замедляют продвижение врага, есть простор и для лихих кавалерийских вылазок, и для магических изысков типа телепортации.

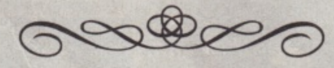


Ну а боевая система AoW 2 отлично отрабатывает и в этой номинации. Только здесь можно устроить штурм города несколькими отрядами с разных сторон при поддержке осадных орудий и артиллерии, здесь некоторые юниты могут пере-

Конец третьего раунда, подведение итогов

Демиурги	3	5	3 (11/34)
Disciples 2	5	3	3 (11/36)
Heroes 4	4	4	4 (12/37)
Age of Wonders 2	4	4	5 (13/36)

бираться через стены, а сами стены разрушаемы, здесь город выглядит сообразно уровню застройки и возможно даже некое подобие уличных боев, здесь, наконец, четверо ворот, что позволяет применять полноценные отвлекающие маневры. Фаворит.



Раунд четвертый: магия

Ход первый: школы

В "Героях" в очередной раз все переменилось, и без обвинений в плагиате они от нас не уйдут. Пять различных магических школ (Жизнь, Смерть, Хаос, Порядок и Природа) дополнены принципиально чурающимися магии варварами. Введены "соседские" и "враждебные" отношения между этими школами – заклинания дружественных школ можно после небольшой модернизации изучать в своем замке. В "Деми" школ четыре, и "чужую" магию вы использовать просто не сможете – не продадут-с. Что забавно, набор магических школ HoMM4 куда ближе к Magic: The Gathering, чем система "Демиургов", этого родства не скрывающая. Disciples 2 также располагают четырьмя школами, но отношения между ними куда проще, и чужую магию вы спокойно сможете применять, были бы сами заклинания и мана. Age of Wonders 2 перещеголяла всех количественно – нашему вниманию предлагается аж семь школ (четыре стандартных стихии, стандартные же Жизнь со Смертью плюс таинственный Космос), но отнюдь не качественно.

Ход второй: исследования

Принцип, по которому игрок в "Деми" получает доступ к новым заклинаниям, чем-то сродни, свят-свят, апгрейду лесопилки в "Варкрафте". Накопили нужное количество ресурса – проапгрейдили лавку заклинаний. Столь же незамысловаты Disciples 2, но положение спасается за счет разноцветной маны, потребной для заклятий высших уровней. "Герои" магию традиционно черпают из постепенно возводимой башни и подчиняются прихоти генератора случайных чисел, что не может радовать. Наше кредо – полный контроль! Да и башни стали подозрительно быстро возводиться, практически всегда заметно обгоняя героев в развитии. Свитки пылятся на полках, а маги в поте лица зарабатывают уровни, чтобы получить возможность их прочесть.

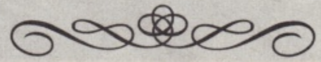
AoW 2 же выделяются на общем фоне. Здесь детально проработанная система изучения спеллов, возможность выверки баланса между пополнением запасов маны и расходами на "науку" и, кроме этого, исследования можно пустить не на колдовство, а на прокачку скиллов главного героя. Частенько приходится балансировать между глобальным усилением персонажа и локальным успехом от очередного магического прибамбаса с прибабахом.



Ход третий: заклинания

Качественно проработанная магическая система обычно состоит из двух больших классов "глобальных" и "локальных" спеллов, а также подразделов combat, summoning, bless и curse (иногда к ним добавляются также трудно классифицируемые небоевые заклинания типа разведки карты). В "Героях" как раз с глобальными заклинаниями туго, их маловато для серьезного разговора, даже если приплюсовать возможность лечить раненых на стратегической карте. Зато применяемые непосредственно в бою – на все вкусы и цвета.
В Disciples 2 маг, наоборот, действует (и как действует!), в основном, на стратегической карте, хотя во второй части и добавлена возможность применения магии прямо во время боя. AoW2 же свободно оперирует всеми перечисленными классами, но перевес ей приносят два момента. Первый – необычная концепция магического домена, чем-то напоминающая систему границ третьей "Цивилизации"; второй – неплохой набор нестандартных глобальных заклинаний вроде призыва населения к мятежу или огненного щита над всем королевством. Ну а "Демиурги" в этом вопросе просто великолепны – могло ли быть иначе с игрой, заточенной под одну лишь магию и этой магией пропитанной? Богатство возможных комбинаций просто ошеломляет, и даже опытные игроки не перестают постоянно открывать для себя что-то новое.





Конец четвертого раунда, подведение итогов

Демиурги	4	4	5 (13/47)
Disciples 2	4	4	4 (12/48)
Heroes 4	3	3	4 (10/47)
Age of Wonders 2	4	5	5 (14/50)

Раунд пятый: герои

Ход первый: развитие

Естественно, без лидеров, военачальников, полководцев – называйте их, как хотите – все рассматриваемые игры стали бы скучнее. Взятое напрокат у ролевых игр внимание к характеристикам подконтрольных персонажей, развитие и возмужание персов – интереснейший момент всех конкурсантов. Собственно, в "Демиургах", кроме героев, больше вообще никого нет. А в Age of Wonders 2, помимо обычных лидеров, имеется еще аватара, бессмертный (пока под вашим контролем остается хоть одна магическая башня) волшебник. Он может, как и про-



чие, принимать участие в боях, но основная его задача – все-таки сидеть в одном из городов и удерживать растянутый над королевством "зонтик" домена. Самая интересная система развития героя, пожалуй, в Heroes 4. Вдобавок к автоматическому росту характеристик – семейства взаимосвязанных скиллов и апгрейды в классе. Остальные участники действа идут ноздря в ноздрю. В Disciples 2 побогаче выбор умений при наборе уровня, радуют также весьма необычные воры и "землемеры". А в "Демиургах" присутствует такая любопытная вещь, как специализация героя, и связанные с ней скиллы "удача" и "сглаз". Чуть приотстала AoW 2 – хотелось бы чего-то большего, чем просто повышение attack или defence героя на единицу.

Конец пятого раунда, подведение итогов

Демиурги	4	4	3 (11/58)
Disciples 2	4	5	4 (13/61)
Heroes 4	5	4	5 (14/61)
Age of Wonders 2	3	4	4 (11/61)

Ход второй: участие в бою

"Демиурги" в который уж раз выделяются особым подходом. Волшебники здесь исполняют роль "резинового человека" японских дзайбатсу, бессловесной куклы, на которой безнаказанно отрываются вызванные существа. Или боксерской груши. Тушка героя – лишь вместилище определенного запаса хитов да средство демонстрации уникального победного жеста. С другой стороны, именно от характеристик этой тушки зависит ход всего боя. Двойственное впечатление. Куда лучше дела обстоят у оставшихся участников. Сохрани HoMM4 старый подход, им пришлось бы тяжко. Но герои спустились с небес на поле боя и активно участвуют в сражении, порой становясь основной ударной силой. Равно как и в Age of Wonders 2. Кстати, если в HoMM 4 потеря героя не так страшна (можно подъехать к могилке и воскресить павшего, либо отбить узника из тюрьмы), то в AoW2 убитый герой отправляется прямиком в Вальгаллу и вернуть его практически невозможно. Как следствие, особый подтекст приобретает охота за вражескими предводителями дворянства.



Против вторых "Дисайплов" снова работает неподвижность войск на поле боя, но, в целом, именно здесь герои вносят наиболее весомый вклад в победу своего отряда.

Ход третий: артефакты

Определенно, многие в детстве не доиграли в куклы. Теперь продолжают этот процесс на более серьезном уровне, наряжая и снаряжая персонажей в играх. Охота за артефактами – увлекательнейший процесс, в AoW2, как и в приснопамятном "Мастере", сопровождающийся еще и ползанием по древним руинам и логовам чудовищ. Однако "кукла" скромненькая, равно как и в Disciples 2. Последние хоть и сделали большой шаг вперед по сравнению с первой частью, позволив использовать различные предметы в битве, но до краснознаменных и орденоносных "Героев" все еще не дотянулись. А те, как обычно, на высоте. Щеголяют плащами и перчатками, кольцами и амулетами, стреляющими магией жезлами и напитками быстрого употребления, а на спине – вместительный рюкзак, набитый телегами и вагонетками. Франты. Странное жизненное наблюдение – как знаток женских душ, замечу, что серия HoMM частенько нравится девушкам, причем все остальные игры и жанры они на дух не переносят. Уж не поэтому ли? "Демиургам" же остается только грустно вздохнуть и поковылять в свой угол, волоча на веревочке небогатый набор артефактов и модель их использования "раз в несколько ходов". Ухмылки баланса, особенности подхода, да, но – бедновато, тем не менее.



Раунд шестой и последний: разное

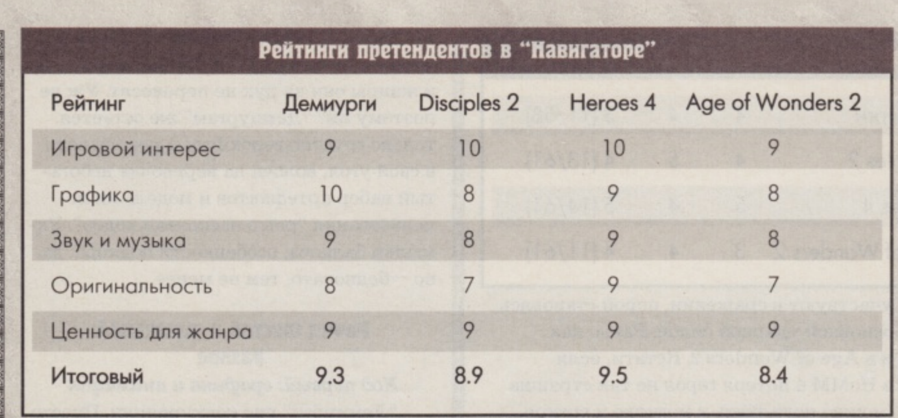
Ход первый: графика и анимация

"Демиурги" вне конкуренции. Просто смешно сравнивать их великолепный движок с по-своему очаровательными, но отстающими технологически соперниками. Это как участвовать на "Феррари" в заезде на призы тольяттинского автозавода. Вспомним великолепно и с юмором анимированных существ, их жесты и гримасы, вспомним кульбиты и пируэты победителей и мешками падающих им под ноги побежденных, вспомним вращающуюся и приближающуюся стратегическую карту... И не будем больше рассуждать о совершенстве. Оно есть, и этого достаточно. Графика в AoW2 отличная, но только для привычных двухмерных движков. Хороши эффекты заклинаний, особенно глобальных, карты насыщены множеством красивейших объектов, органично вписывающихся в обстановку, юниты узнаваемы, но после выхода "Демиургов" призов за это уже не дают. Оставшиеся две игры – это две крайности: аляповатые "Герои", переливающаяся всеми цветами hi-color-радуги мечта сороки, в которых к походке некоторых персонажей очень сложно подобрать цензурный эпитет даже с таким словарным запасом, как у вашего спецкора. И мрачные до безысходности "Дисайплы", не признающие разрешения выше 800x600, в которых за деревьями не видно не то, что леса – даже монстров, и спасает только возможность включить их штандарты. Волк с флагом – это впечатляет!



Ход второй: звук и музыка

Мелодии, плавно вливающиеся одна в другую, речной водой перетекающие от равнинного спокойствия общестратегической карты к порожистому буйству боевого режима. Разные, но совершенно не откладывающиеся в памяти и неслышимые, если специально не обращать внимания. Исподволь создающие необходимое настроение, раскручивающие маховик воображения до нужных оборотов, до истовой веры в миры, в которых лепреконы танцуют джигу, а цокот копыт



Рейтинги претендентов в "Навигаторе"

Рейтинг	Демиурги	Disciples 2	Heroes 4	Age of Wonders 2
Игровой интерес	9	10	10	9
Графика	10	8	9	8
Звук и музыка	9	8	9	8
Оригинальность	8	7	9	7
Ценность для жанра	9	9	9	9
Итоговый	9.3	8.9	9.5	8.4

и скрип несмазанных колес – единственные звуки, доносящиеся с дорог. Свист стрел и звон мечей, яростные неразборчивые боевые кличи и чеканный речитатив заклинаний, рев и фырканье животных, которых никогда не занесут в "Красную книгу" по эту сторону монитора – вот отдельные кусочки смальты, из которых создается неповторимая мозаика игры, шедевр, кажущийся знакомым, но играющий новыми бликами при каждом взгляде на него. Закрыть глаза, услышать шум дождя на далеко не hi-end акустике и не суметь отличить его от доносящегося из-за задернутых штор – так рождается сказка. И, что характерно, данный абзац можно отнести к любой из игр.

Ход третий: интерфейс

Если по совести, то данный микробой должен быть первым, а не завершать весь матч. Ибо именно интерфейс может кардинально испортить впечатление даже от отличной игры. К счастью, этого не происходит ни с кем из участников ристалища, хотя мелкие недочеты выскакивают то там, то сям. По личным ощущениям: в AoW2 их чуть больше, в HoMM4 их чуть меньше (недочетов, но никак не программных глюков!).

Конец матча, подведение итогов

Демиурги	5	5	4 (14/72)
Disciples 2	2	5	4 (11/72)
Heroes 4	2	5	4 (11/72)
Age of Wonders 2	3	5	3 (11/72)

Итог: боевая ничья. И скажите спасибо, что ваш рефери хорошо считает в уме! Впрочем, реальное положение вещей также подтверждает закономерность ничьей: все четверо хороши, но ни один не достоин называться новым королем "геройского" жанра. "Демиурги" слишком легкомысленны (пренебрегли общестратегическим режимом, сосредоточив всю свою мощь на карточных боях), "Дисайплы" слишком скромны (бедное оформление и минимальные изменения по сравнению с первой частью), "Герои" слишком аляповаты (это ж постараться надо такую серию изуродовать!), а "Векочудесники" слишком занудны (для кого как, конечно, но факт остается). Никто не победил, а следовательно – место монарха вакантно, жизнь продолжается и нас еще ждут великие игры!

Heroes of Might and Magic 4



Часть III. В жизни всегда есть место подвигу, или Анализ причин популярности Героев

В жизни всегда есть место подвигу. Надо только быть подальше от этого места.
Геннадий Степаненко

Разбираемых тут "геройских" стратегий было создано не так много. Но вот что интересно: проходных, откровенно халтурных творений среди них почти нет. Наоборот, абсолютное большинство таких игр привлекало и привлекает пристальное внимание игроков. Каждую из них ждут с нетерпением, а потом долго-долго в нее играют. В чем же причина? Что же, сегодня артель даст ответ и на этот животрепещущий вопрос. Легко!



Причина 1. Они пошаговые!

Причина очевидная, и даже как-то нелепо ее обсуждать. То есть обсуждать-то можно, и этой схоластики хватит еще на десяток артельных статей, но сейчас давайте попробуем ответить на другой вопрос: "А откуда вообще взялись пошаговые стратегии? Кому и когда пришло в голову разделить непрерывное время на отрезки и заставить принимающие участие в конфликте стороны ходить не одновременно, а по очереди?"

Ответов на поставленный вопрос существует несколько. Первый, лежащий на поверхности, таков – компьютерные стратегии произошли от настольных, а те по необходимости были пошаговыми. Возможно, так оно и было, однако пример RPG показывает, что переезд на компьютеры вполне благополучно познакомил этот жанр с реалтаймом...

Второй ответ, тоже лежащий на поверхности: первые компьютерные стратегии появились в эпоху "больших компьютеров", с которыми просто невозможно было общаться в режиме реального времени. Тогда, в доисторическую эпоху, ввод и вывод были отделены от процесса обсчета данных непроходимой стеной. Сначала пользователь вводил данные (с перфокарт, магнитной ленты или клавиатуры), потом компьютер "думал" и выдавал результат. Так что процесс четко делился на ходы – ход игрока, ввод данных в компьютер, ход компьютера, вывод данных. Однако как только появились самые первые PC, эта причина отпала. Уже на слабеньких 8-ми битных машинах ввод и вывод осуществлялись непрерывно. Тем не менее, пошаговые стратегии не вымерли, живут и процветают... Парадокс? Вовсе нет.

Что ж, откроем вам главную тайну: стратегии в принципе могут быть только пошаговыми, а реалтаймовых в природе попросту нет! "Что за ерунда, - скажете вы, - как же могут не существовать RTS, когда я в них играл", - и перечислите десяток громких имен. Но это ничего не доказывает! Что с того, что эти стратегии действительно носят ярлычок RTS. А вот являются ли они таковыми? Вспомните весьма распространенную претензию, выдвигаемую при знакомстве с некоторыми играми: "В этой игре нельзя отдавать команды в режиме паузы". Улавливаете суть дела? Ну да, мы привыкли к возможности в любой момент поставить игру на паузу, разобраться, что к чему, раздать команды своим подчиненным, а уж потом передать управление компьютеру. Единицы, считанные единицы особо динамичных стратегий не нуждаются в такой команде!

Так что, как видите, хваленое реальное время на поверку оказывается пошаговым, только с нефиксированной длиной хода. И единственное отличие этих мнимых RTS-ок от пошаговых стратегий – они совершенно жульнически относятся к компьютеру. Ведь пауза – только для человека, а бедолаге-процессору приходится на лету парировать хитроумные разработки игрока, которые тот придумывал, пыхтя и матерясь, часами.

Совсем другое дело в пошаговых стратегиях. Тут все предельно честно – подумал сам, дай подумать другому. Компьютер может совершенно спокойно оценить ситуацию, рассчитать свою стратегию, раздать приказы подчиненным. И все это, не отвлекаясь на вывод графи-



ки и обсчет мелкопоместного AI многочисленных юнитов. Как результат: AI в пошаговых стратегиях может быть значительно "умнее", где-то даже коварнее. А играть с сильным противником значительно интереснее.

Причина 2. Воюем не числом, а умением

Вспомним один весьма распространенный слоган, который разработчики RTS любят упоминать в анонсах... На поле боя одновременно присутствуют десятки, сотни, тысячи юнитов! Да что там тысячи – у нас супербаталии четырехсот восьмидесяти тысяч пикселов!

А вот разработчики пошаговых игр такого себе не позволяют. В TBS количество юнитов, как минимум, на порядок, а то и на два-три меньше, чем в аналогичных RTS. Почему так? А потому, что нет тут возможности обвести толпу юнитов рамочкой и бросить в бой одним кликом мыши. Каждому юниту игрок должен уделить частичку своего внимания, дать ему команду или, хотя бы, поинтересоваться, как у него дела идут. Представляете, на сколько может затянуться ход, если юнитов несколько сотен?! То-то же. А раз юнитов немного, приходится их беречь, и единственный выход – воевать не числом, а уменьем.

Причина 3. Это почти RPG

Имея в своем распоряжении не больше десятка солдат, игрок как бы сродняется с ними, подчиненные становятся для него не просто юнитами, а личностями со своими достоинствами и недостатками. Поэтому вполне естественно со стороны разработчиков было сделать их героями. Вообще-то в последнее время герои стали робко проникать и в RTS, только проку там от них мало. Зато в "геройских" пошаговых играх они просто-таки как сыр в масле катаются. Их бережно ведут из миссии в миссию, их прокачивают, для них приобретают крутые шмотки и артефакты, для них приберегают ценные спеллы и мощные отряды сопровождения. Геройство – основа RPG, на том стоит жанр!

Кстати, по нашему мнению, главное, что дало RPG "геройским" играм – удивительно жизненный механизм наращивания продолжительности игры. Ведь не секрет, что лучшие "геройские" игры проходятся месяцами. Длиннющие кампании, нирвана одиночных миссий на very large картах... и при всем при этом игрок не опупевает от обилия юнитов и микроменеджмента! Почему? А потому что RPG-элементы ненавязчиво концентрируют все игровые процессы вокруг особо прокачанных персонажей, помогают зрить в корень и не размениваться на мелочи.

Причина 4. И все-таки это стратегии

Как бы ни была важна ролевая составляющая, "геройские" игры, прежде всего, являются стратегиями. В том-то вся и соль: мы берем RPG, но даем ей стратегическую, не зажатую рамками сценария свободу выбора, а также добавляем умного изобретательного противника! Там, где сценарист ролевки будет мучительно выдумывать новую сюжетную развилку, хорошая стратегия сама предложит кучу вариантов развития событий. Ударить в лоб или обойти с флангов, броситься на помощь товарищу или отсидеться в крепости, осторожно разведать окрестности или с места в карьер бросится в сторону вражьих земель?.. Человек оказывается в положении творца собственной истории! А недостаток диалогов и литературных деталей восполняет фантазия игрока.

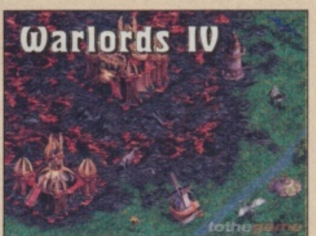
Причина 5. Два в одном – сила!

И последнее. Без устали будем повторять: нет ничего прекраснее игр, сумевших совместить в себе достойную общестратегическую часть и увлекательный тактический режим. Это практически идеальная формула успеха, благодаря которой вышли в люди и X-Com, и King's Bounty, и Master of Magic, и Shogun, и многие другие игры. А, к примеру, та же серия Warlords проиграла "Героям" исключительно из-за того, что упорно не хотела (или не могла) отказаться от автобоя.

Что самое удивительное, многие разработчики отказываются видеть очевидные преимущества комбинирования стратегии и тактики. Ведь, скажем, сколько уже было копий X-Com'a. Десятки! Но большинство авторов упорно отказывались замечать, что в оригинальном X-Com'е были не только перестреливающиеся между собой человечки, но и мощнейшая общестратегическая часть с исследованиями, развитием баз и многим другим. Оно, вроде, и понятно – львиную долю времени все же занимали бои, и без них феномена UFO не было бы. Но, тем не менее, когда копировали только комбат, получались почему-то серые игры-однодневки...

Так вот, к чему клоним-то. Наш "геройский" жанр тем и хорош, что здесь концепция совмещения стратегии и тактики уже стала стандартом, по-другому такие игры уже просто не делают, и в этом еще один их несомненный плюс.

Смотрим в будущее, или Век новых взлетов и падений индекса NASDAQ



Об одном мы еще не рассказали – о будущем. Отгремела ничейная схватка за "геройский" престол – что дальше? А дальше вот что.

Во-первых, где-то осенью выйдут **Warlords IV**. Удастся или нет SSG восстановить утерянные позиции – пока неизвестно. Но, судя по всему, игрушка достойно вольется в ряды соискателей. Сыграет на равных с уже бившимися сегодня бойцами. Не лучше и не хуже.

Во-вторых, уже анонсированы вторые "**Демиурги**", в которых должны довести до ума общестратегическую часть, а также на радость всем манчкинам разрешить героям возможность переходить из миссии в миссию.



И, в-третьих, ждут своего часа молодые и безвестные пока разработчики. Анализ данных выявил пока только одного потенциального кандидата – проект **Empire of Magic** словацкой команды Mayhem Studios. Еще, правда, есть небезынтересные **Knights of the Cross** – походовая "экранизация" романа Генрика Сенкевича "Крестоносцы". Но это – вряд ли относится к нашему сегодняшнему жанру.



Таковы, вкратце, перспективы. Пока не густо, но наверняка еще множество проектов навострят лыжи к незанятому трону. Потому как верно говорится: свято место пусто не бывает.

P.S. Огромное спасибо артельщикам-соавторам Владимиру Веселову, Андрею Кузнецову, Владимиру Павловскому и Павлу Шумилову.



А завтра был Warcraft...

О локализации игры, о том, какие миссии не вошли в финальную версию, и о том, что Джайна была бородатым старцем


East Point Business Park - именно здесь находится офис Vivendi-Universal

Конечно же, мы считаем, что озвучить Warcraft III лучше, чем это сделала Blizzard, нельзя. Но можно сделать это достаточно хорошо. Если потрудиться.

Русский Warcraft III приехал к нам из Ирландии. В новеньких DVD-боксах, с качественной озвучкой (если бы еще не этот гулкий голос в заставке за кампанию Альянса), возможностью нарезать ушей на battle.net и одновременно с европейской версией. А главное - патчи на него без проблем ставятся... Правильный пример подает подрастающему поколению.

"Навигатор" решил поговорить с людьми, курировавшим этот проект. С этими матерыми локализаторами легенды... На проверку они оказались старыми знакомыми — на наши вопросы отвечали Максим Заяц и Сергей Амирджанов.

Навигатор Игрового Мира: Каково это было, работать над самим Warcraft III? За какое время он был переведен? И сколько людей, послушников, рабов и светлячков трудились над локализацией?



Максим Заяц у главного входа в центр локализации Vivendi-Universal

Максим Заяц: *Пожалуй, лучший ответ: работать было сложно, но очень интересно. Сложно - потому что сама игра до релиза не покидала пределов дублинского офиса (если, конечно, не считать пиратов, сокративших этот срок примерно на неделю). Интересно - потому что это Warcraft, потому что подобралась отличная команда, потому что, несмотря на все трудности, мы чувствовали - проект должен удаться. Warcraft III переводили в течение всех четырех месяцев, пока длилась локализация. Дополнения и обновления сыпались почти каждый день, переводились, вставлялись в игру, забраковывались и переводились снова... И всего в этом веселом безумном процессе было задействовано человек пятнадцать - и это только с российской стороны. Из них трое отправились в локализаторский центр Vivendi-Universal в Дублине, а остальные трудились в московском офисе компании "Софт Клаб".*

Сергей Амирджанов: *Поначалу, признаемся, было страшновато. Груз ответственности давил с тяжестью куда значительнее атмосферного столба. Приехав в Дублин, мы вообще долгое время не могли оправиться от шока: в той версии игры, которая была доступна за три месяца до релиза, практически напрочь отсутствовали отдельные миссии, ролики, Warcraft постоянно подвисал и вылетал, а пресловутый баланс в коллективных баталиях даже не прощупывался. Постепенно все элементы становились на свои места, но до самого последнего дня так и не было уверенности, успеем ли...*

НИМ: Совершенно банальный вопрос, но нам все равно интересно узнать, какая часть работы была самой сложной?

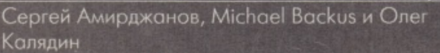
МЗ: *В этом проекте я занимался редактированием диалогов и озвучкой. Последняя и доставила нам больше всего хлопот. С учетом роликов в озвучании Warcraft III участвовало 23 актера, для многих из которых это был первый опыт работы над подобными проектами. 23 актера для компьютерной игры - это очень и очень много. Но в Warcraft III 96 (!) говорящих персонажей, у каждого из которых свой голос, свой характер. Весь процесс занял около месяца, но, как и в случае с текстом, почти до последнего дня проводились пере- и дозаписи. Плюс обработка. Плюс наложение звуковых эффектов, коих в этой игре масса. Плюс полное отсутствие игрового кода в России и полная невозможность проводить записи за ее пределами. В игре появляется новый персонаж, разработчики присылают нам его описание, проводится запись - после чего уже в Дублине выясняется, что голос не подходит, что сцена изменилась, что "эту фразу необходимо разрезать пополам и затем поменять половины местами". Как все просто в английском! Достаточно сказать, что в оригинальной версии игры та же Джайна вначале присутствовала в виде почтенного седобородого старца на коне, затем превратилась в тихую и застенчивую девочку и только потом - в ту самоуверенную красотку, которую мы наблюдаем в финальной версии игры.*


Коллеги из Польши (Pawel Czoppa)

СА: *Основная сложность в локализации проекта, который все еще находится в разработке, заключается в том невероятном объеме работы, который делается "впустую". Так игровые кампании Warcraft III менялись примерно десять*



раз, на протяжении работы над проектом было создано полтора десятка различных "build'ов", и для каждого из них приходилось что-нибудь переводить, редактировать, доделывать и переделывать. Не стоило также забывать и о том, что делается в российском офисе. И все это - с величайшей осторожностью, дабы не потревожить другие, уже переведенные и доведенные до приличного состояния ресурсы. Вот эта необходимость в бесконечной синхронизации, пожалуй, и была одним из самых трудных моментов в работе над проектом. Кроме того, команда столкнулась с массой проблем при переводе шуток. Контекстный юмор Blizzard основан на доброй сотне различных фильмов, сериалов, фразеологизмов и насущных фактов американской действительности. Переводить все это дословно не имело никакого смысла, поскольку русская и американская культуры пересекаются в этой области максимум процентов на десять. Так что всем переводчикам, локализаторам, их друзьям и даже семьям пришлось создать собственный гигантский "шуточный фонд", который был распределен между многочисленными персонажами игры. Нам кажется, получилось удачно. По крайней мере, сами участники проекта к его завершению так и сыпали цитатами.


Сергей Амирджанов, Michael Backus и Олег Калядин



НИМ: И кто догадался перевести Bone Yard, как "Костяной завод", а, признавайтесь?

МЗ: *Имя героя скрыто мраком тайны. Вообще, большинство названий и терминов выносилось на всеобщее обсуждение, которое порой принимало довольно бурные формы. У каждого на душе лежал заветный вариант поименования того же grunt`а, например, и каждый хотел, чтобы именно его вариант стал финальным. Но в итоге мы все равно приходили к согласию и решительно убеждали в этом несогласных.*

НИМ: Как происходил подбор актеров для локализации Warcraft?

МЗ: *Вначале был достаточно большой кастинг. Когда мы поняли, что привычной командой уже не обойтись, стали расширять "круг знакомств" и искать актеров на новые роли. Так в нашей команде появились Юльен Балмусов, Юрий Лученко, Василий Дахненко, Виктор Цымбал, Елена Чеботуркина, Татьяна Матюхова и многие, многие другие. Почти все они раньше принимали участие в озвучке в кино, на телевидении и радио, но для многих работа именно над компьютерной игрой стала чем-то новым, а потому - очень интересным. Результат же вы можете оценить сами. Польская команда до сих пор не верит, что крик банши (в исполнении Татьяны Матюховой) был изначально записан без каких-либо компьютерных эффектов, и только потом на него было наложено эхо и прочие прелести звукообработки. Ну а самое приятное заключается в том, что все эти актеры теперь будут принимать участие в работе над новыми проектами компании "Софт Клаб" и их команда будет только расти.*

СА: *Warcraft III озвучен презабавно, и в этом огромная заслуга как переводчиков, так и звукорежиссера, сумевшего добиться от актеров высочайшего качества озвучки. Персональные фавориты - симпатяга/безумец Артес (Владимир Вихров), веселый, любящий поддать Стрелок (Александр Леньков) и ласково-таинственная Лучница (Елена Чеботуркина).*

НИМ: Не секрет, что Warcraft III был переведен на десять языков, встречались ли вы с командами локализаторов из других стран? Если встречались - поделитесь своими впечатлениями.


В тестерской...

МЗ: *В дублинском офисе Vivendi-Universal работали восемь локализаторских команд - всего около тридцати человек. Так получилось, что больше всего мы общались с поляками и чехами - как представителей Восточной Европы нас усадили в одном крыле здания. Люди подобрались не только профессиональные, но и очень веселые и коммуникабельные, так что проблем в общении не возникало. Ну а совместные походы в паб только укрепляли интернациональную дружбу. Все работали над одним проектом, у всех были общие задачи и цели, порой возникал даже дух соревнования: кто раньше закончит очередной этап, кому изящней удастся обойти очередную каверзу программистов... Кстати, итог "соревнований" не может не радовать: только в русской версии переведены названия на кар-*



тах, которые появляются в момент загрузки очередного сценария (остальные просто не успели сделать это), а нашу озвучку разработчики признали лучшей из всех локализованных версий.

НИМ: Что вам, не как локализаторам, а как игрокам, нравится в Warcraft III?

Pawel Czoppa (локализатор, Польша) и Michael Backus (разработчик, США)

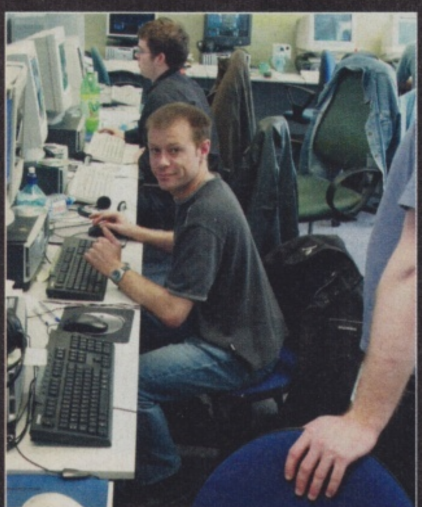


МЗ: *То, что это действительно оригинальный проект, не потонувший в однообразно-серой массе RTS-клонов отнюдь не только за счет громкого имени. То, что в этой игре есть столь не свойственный для жанра сюжет, за развитием которого следишь с неослабевающим интересом. То, что в Warcraft III действительно интересно играть.*

СА: *Признаться, я не ожидал, что мне будет интересен Warcraft III после завершения работы над проектом. Однако даже после сотен часов, проведенных за игрой, интерес все еще сохранился. Глубокий и многослойный сюжет, интересные кампании и угарный коллективный режим на battle.net заставляют нас часто доставать из коробок диски с игрой и отправлять их в свои компьютеры.*

НИМ: Если бы вы могли изменить сценарий игры, что бы вы исправили?

МЗ: *Последнюю компанию. Ночным эльфам пришлось тяжелее всего - у разработчиков просто не хватало времени на детальную проработку многих сцен, последние миссии правились "на живую" за пару дней до релиза, и в итоге концовка получилась не такой величественной, как хотелось бы. Изначально в четвертой кампании было восемь игровых сценариев, потом их число сократилось до семи, по не вполне понятным причинам исчезли некоторые повороты сюжета и многие детали... В общем, разработчикам, как всегда, не хватило главного - времени.*



Andrew Kavanagh (руководитель группы тестирования, Ирландия) - если бы не его героические усилия, проблем с локализацией было бы намного больше

СА: *В кампании Альянса еще во времена альфа-версии имелась трогательная глава, в которой Артес с Джайной исследуют окрестности Странбарда. По нелепому стечению обстоятельств, Джайна погибает, ну а Артесу не остается ничего, кроме как заняться поисками способа оживить "боевую подругу". Миссия, которая вводит в обиход понятие "Алтаря Королей", казалась мне чрезвычайно интересной. Однако в Blizzard посчитали иначе, и уже за месяц до релиза эта глава была безжалостно уничтожена - соответственно, вместо десяти миссий Альянс получил всего девять.*

НИМ: В случае появления адд-онов будет ли ваша команда работать над ними?

СА: *Если Blizzard выпустит Add-On к Warcraft III, мы будем вести переговоры о его локализации.*

МЗ: *И, конечно же, мы с удовольствием будем работать над ним!*

НИМ: Мы слышали о желании Softclub в дальнейшем издать jewel-версию игры, но слухи настолько противоречивы... Так что хотели бы получить информацию из первых рук. Появится ли версия Warcraft 3 в экономичной упаковке? Если появится, то сколько золота будет стоить она для пролетарского представителя Орды, и сможет ли он поиграть с такой версией на battle.net?

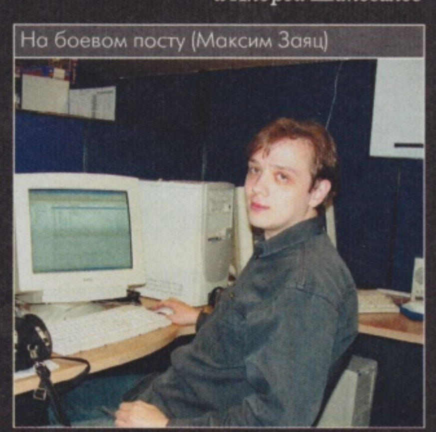
СА: *"Экономичная версия" Warcraft 3 обязательно будет (кстати, она может быть издана не в jewel-case, а, например, в DVD-Box). И она будет содержать уникальный код для доступа на Battle.Net. Выйдет "экономичная версия" после того, как будет выполнен утвержденный издателем план по продаже коробочной версии игры, так что сейчас обсуждать ее цену несколько преждевременно.*

МЗ: *Кстати, к Рождеству мы планируем выпустить специальное издание Warcraft III. Помимо игры, в него будет входить полная документация по игре, аудио- и DVD-диски с саундтреками и видео, strategy-guide по игре, а также футболка и постеры. Фанаты, не пропустите - тираж будет очень небольшим!*

Вопросы подготовили: Константин Подстрешный и Андрей Шаповалов

НИМ

На боевом посту (Максим Заяц)



Иван Тропов

Фемида OVERclock
В игре как в игре

(Начало в Навигаторе №6, 7 2002)

"Хамми" был старый и обшарпанный, но движок работал как швейцарские часы. Машина подкралась бесшумно, словно кошка на охоте. Если бы не отблески фар - черта с два Леха бы их заметил! Хорошие в Гнусмусе стражники...

- Куда-то сюда свернул, - тихо сказал стоявший за пулеметом.

- Пить меньше надо, - огрызнулся водитель. Но тоже тихо. И одну руку с руля все-таки убрал, положил на боковое сиденье, поближе к автомату...

- Говорю, видел! - прошипел первый.

Повел пулеметом по сторонам. Над стволом, словно снайперский прицел, висел фонарик. Пятно света запрыгало по домам, по обочине, заросшей крошечными кактусами. Скользнуло на бочки с мусором... и остановилось.

У Лехи перехватило дыхание. Ну, все... Он даже закрыл глаза. Чтобы случайный отблеск белков не выдал его. Кто знает, до чего могли дойти родные программеры в реализме, дорвавшись до нормального финансирования? А сейчас все могла решить любая мелочь. Если стражник заметит, что бочки слишком сильно отодвинуты от стены сарая...

Пятно света двинулось дальше.

Когда "Хамми" свернул за угол, Леха выбрался из укрытия. Медленно, по шажку, чтобы стальные наросты не скрипели о стены сарая и железные бочки.

Пронесло. В третий раз за эту ночь. И, кажется, в последний.

Небо быстро светлело - ночь уходила. Вместе с ней таяла последняя надежда. Сегодня он опять не нашел Фэли... Пора уходить из города. Темноты все меньше, а народу все больше. Еще четверть часа - и точно заметят.

Это была уже вторая ночь в Гнусмусе. Алиса оказалась права, здесь был магазинчик "Самсунга". Но что толку? Фэли здесь не было...

Фонари в городе тоже отсутствовали, зато были неоновые вывески. Быстро перебегая из тени в тень, Леха прокрался на перекресток, с которого были видны и магазинчик "Самсунга", и гостиница. Когда игроки заходили в игру, их аватары пробуждались именно там.

Две ночи. И ни одной девчонки, хотя бы отдаленно похожей на Фэли. Либо она работала здесь только днем, либо... Либо уже не работала.

Все, надо идти. Леха вздохнул, начала разворачиваться... И тут скрипнула дверь. Леха вжался в стену, забившись обратно в тень. Показалось, скрипнуло совсем рядом. Ночная тишина будто усиливала звуки. На самом деле это было далеко - открылась дверь гостиницы.

Вышла женщина. Под неоновым светом ее курточка вспыхнула десятками крошечных огоньков - сплошь была усыпана стальными заклепками. Черные, как смоль, волосы были совершенно гладкими и очень длинными, почти по пояс. Она огляделась, медленно пошла в дальний конец улицы...

Леха сглотнул. Неужели... Сердце в груди застучало так, словно хотело вырваться наружу. Женщина. Жгучая брюнетка. В кожано-заклепанной одежде. И шла она прямо к магазинчику "Самсунга"... Неужели Фэли?!

Леха осторожно, стараясь не стучать копытами о мостовую, засеменил за ней.

Цокая сапожками на высоченных шпильках, она шла прямо к магазинчику. Теперь в этом не осталось никаких сомнений. Это был конец улицы, дальше только пустыня.

Леха прибавил. Сердце стучало так, что весь городок должен был слышать. Черт возьми, нашел! Нашел!

Не придется сходить с ума, целый год обитая здесь в личине монстра. Фэли поможет выбраться. Сначала Алисе, потом... Не бросит же Алиса его здесь?

До Фэли было уже несколько метров. Леха собрался ее окликнуть...

Дьявол! Самое-то главное он и упустил!

Фэли, может быть, и ожидает встречи, но с монстром женского пола. Но его бычья аватара мало походила на что-то женское. Алиса нарисовала ему на плече дракончика - именно так переводилось Фэли с какого-то языка. Но заметит ли она в темноте рисунок... Да и сообразит ли...

Сказать ей Леха ничего не сможет. Он монстр, она игрок. А все его слова, сказанные вблизи от игрока, движок переделает в бычий рев. А без слов...

Ночью, на пустой улице, без оружия - и вдруг в спину пихает рогами здоровенный монстр... Заорет. Как пить дать, заорет! На ее месте любой бы заорал. Что делать?!

До магазинчика осталось меньше двадцати метров. И в любой момент кто-нибудь мог выйти на улицу. А не заметить огромного быка, семенящего прямо по центру улицы...

Времени искать выход не было.

Только бы не заорала... Сердце молотилось, как отбойный молоток. Вот сейчас все и решится...

Он сделал несколько быстрых шагов - и чуть ткнул ее рогом в спину. И скорее отступил на шаг назад, чтобы она не решила, что он ее атакует. От толчка в спину джойстики в ее руках должны были дернуться. Только бы не заорала!

Фэли остановилась. Медленно обернулась...

Все, сейчас заорет... Леха весь напрягся, готовый рвануться прочь, едва она крикнет.

Так же медленно она окинула его взглядом...

Вот сейчас точно заорет...

- Вау! - восхищенно выдохнула она. - Классный прикид! Потряс! Я не думала, что здесь вообще можно выбрать такой. Можно потрогать?..

Она шагнула к Лехе и коснулась стального нароста на лбу. Провела пальцами до рога, схватила его.

- Класс... Это спецзаказ? Я только андроидные скины видела.

Леха сообразил, что у него отвалилась челюсть.

Он закрыл рот. Да, это точно Фэли. Прийти к таким извращенным выводам мог только полный псих. Ну, или блэкушница. Личико у нее соответствовало одежде -



бледное, скуластое, с яркими губами и огромными темными тенями на веках. Вылитая ведьма.

- Чего молчишь? - усмехнулась она. - Глухонемой, что ли? Или просто поприветтить брезгуешь?

Леха автоматически открыл рот, чтобы ответить - и поспешно захлопнул. Только оглушительного рева и не хватало сейчас, когда где-то поблизости крутится "Хамми" с двумя стражниками! Хоть бы никто не выскочил сейчас на улицу...

Леха повернул голову в сторону, выставив плечо с рисунком дракона.

- Ты чего? - нахмурилась она. И тут заметила рисунок.

Помолчала, раздумывая.

- А-а-а... - наконец радостно протянула она, что-то сообразив. - Ты...

И в этот миг в темноте что-то шевельнулось. Леха заметил это только потому, что повернул туда голову, показывая дракончика. Магазинчик стоял в самом конце улицы, и справа начиналась дорога, идущая по краю города. Высокая стена какого-то ангара давала длинную и густую тень, и там...

В глаза ударил ослепительный свет. Веки рефлекторно закрылись, но слишком поздно. На какое-то время он лишился нормального зрения. Прямо перед ним взревел движок, стартующий сразу на высоких передачах.

Леха еще успел сообразить, что это было - в тени затаился "Хамми" городской стражи. Но ничего сделать он не успел.

Слепящий свет дальних фар пробивал веки, слепил глаза и попадал куда-то еще глубже, внутрь головы, вышибая все мысли...

И тут же прямо в лоб ударил тяжелый бампер. В шее обожгло и хрустнуло. Леху отбросило далеко назад, но он этого почти не почувствовал - шея его аватары сломалась, собственные рога пробили череп и голову заполнила грохочущая тьма...

Дьявол. Дьявол, дьявол, дьявол!

Леха взвыл. Надо же так лопухнуться! Теперь все начинать заново. Спешно искать игроков, чтобы утолить жажду крови на целый день. Потом три часа до Гнусмаса... Нет, сначала к Алисе. Вдруг Фэли не успела рассмотреть рисунок в темноте? А тот рисунок пропал вместе аватарой, погибшей в городе. На свежей аватаре надо рисовать заново.

Леха перевернулся с бока на брюхо, поднялся. Выбросило его в Кремневую Долину. Впереди была стена, отделявшая от пустыни. Прямо перед ним - расщелина. Справа, над озерцами, клубились вечные грозовые тучи. Слева сверкали стальные дубы Блиндажного Леса. Блеснула золотая искорка - и мелькнуло рыло кабана. И тут же скрылось между стволов. Или только показалось?

А, какая разница... Надо спешить. Убить десяток игроков, сделать рисунок и добраться до города - и обернуться со всем этим до вечера. А если получится, и соснуть часок-другой. Вторые сутки без сна... И еще бы понять, как общаться с Фэли - совсем без слов...

Леха помотал мордой, сбрасывая сонливость, и засеменил к расщелине.

- Эй! - донесся из-за спины блеющий голосок. - Стой, рогатый! Подожди!

Резво перескакивая с камня на камень, подбежал сатир.

- Ты где пропадаешь, парнокопытное? - сатир придирчиво осмотрел Леху. - Два дня ни слуху ни духу. И на сильно страждущего ты не похож... Где кровушки напиваешься, рогатый? И эта... Вчера здесь целый день самосвал пасся, городские Блиндажный Лес рубили. Зачем им столько? Ты чем вообще занимаешься? - прищурился сатир.

Леха мысленно чертыхнулся. Только этого болтуна не хватало, когда надо спешить!

- Так, нефтяные вышки окучиваю, - буркнул он и попытался обойти сатира.

В пустыне было три вышки. И если бы не они... Черт его знает, где пришлось бы искать легкую кровь. И тогда прощай попытки найти Фэли. Когда все тело разрывает боль, в ожидании особенно не посидишь.

- Как это? А охрана? Там охраны должно быть немерено! Нефть - это бензин, а бензин тут - все. Самое ценное после самих машин. Иначе между зонами быстро перемещаться нельзя, здесь всяких попсовых телепорталов нет. Кто может быстро перемещаться, тот здесь всем заправляет. Машины и нефть - это власть. Ценнее оружия. За нефть здесь постоянно стычки идут.

- На всех вышках почти одни русские, - сказал Леха.

- Ну, еще бы! - сатир даже обиделся. - А ты как хотел? Русский везде нефть найдет. Типа, наш национальный символ и гордость, все такое. Да и потом... Тут, в игре, за добычу нефти платят больше, чем в Сибири на реальных буровых.

Леха опустил голову. Дурдом какой-то. За добычу виртуальной нефти платят реальными деньгами? Да еще больше, чем за добычу настоящей?.. Ладно, к черту! Надо выбираться отсюда, а не сопли жевать! Этот однорогий может болтать и болтать.

- Охрана как охрана, - сказал Леха, чтобы отвязаться от сатира. - На сутки утолить голод хватает.

Он попытался обойти сатира, но тот сдвинулся в сторону, снова загородив дорогу.

- Крутой, типа... - пробурчал он. Вроде, и с иронией, но нотки восхищения тоже были. - Только тебя ведь опять на поворотах заносит, рогатый. Вышки он там окучивает... То-то вчера канонада стояла! Городские сюда целым табуном нагрянули, лес рубили. Ты прикинь, сколько поросятам счастья перепало, пока городские несколько сотен стволов вырубали... Ладно, это все фигня, между нами девочками говоря. Я вижу, парень ты не промах. У меня к тебе дело.

Вот ведь привязался...

- У меня тоже дело есть, - сказал Леха.

Резко выдохнул - и игровой движок тут же среагировал. Аватара фыркнула.

- Ты на меня не фыркай, не фыркай, - добродушно сказал сатир. - Ну, какое у тебя дело? К девке к этой пернатой потащишься, глазки строить? Или опять в город, фигней страдать?

Леха только захлопал глазами. Ни фига себе... Знает! Все знает! Но откуда?! Ну, про Алису - ладно, мог видеть; пещеры гарпий на противоположной стороне Долины. Но про город?..

- А может, вы с этой гарпией задумали на ее дружков выйти?

Черт... А это-то он как узнал?..

- Бесполезно... Шансы ниже нуля, рогатый. - Сатир посерьезнел. - Я не шучу. Шансы как в морозильнике. Думаешь, ты тут один такой твердолобый? Многие пытались на своих дружков выходить. И опытные игроки это знают. И как думаешь, что они делают, когда видят, как какой-то монстр думает, что узнал приятеля и назойливо пытается пообщаться?..

Леха внимательно разглядывал сатира. Он в самом деле знает?.. Но откуда ему знать про город? Нет, не может он знать. Блефует, козел однорогий. И дело какое-то хотел предложить... Вот оно что! Решил свою бандочку сколотить, чтобы с теми тремя кабанами за власть побороться? Вон, и кольцо в носу такое же, как у кабаньего пахана... Вот и пугает всякими байками, чтобы в город не пустить и возле себя удержать.

Ну да, точно! Ничего он не знает, просто угадал. Это нетрудно. Куда тут, в самом деле, деваться-то, когда кругом только пустыня да этот город. Если не в пустыне, то понятно, что в Гнусмасе...

- Желаю удачно сбиться в стаю, - сказал Леха и пошел напролом, оттеснив сатира с дороги.

- Да подожди, рогатый! Ты не понял! Я же тебе... Стой! Говорю же, серьезное дело есть!

Но Леха уже и сам остановился.

Из расщелины, обламывая каменную крошку широченными плечами, вылез Пупсик. За ним показался Крысенок.

Леха моргнул. Уже тронулся?..

Нет, никаких сомнений. Они. Только вместо неуклюжих миниганов сейчас у них были "Бизоны". Шнековые магазины огромные, больше подствольников. Зато по шесть десятков патронов.

- Ну ты глянь, вот оно! Ждет! - заржал Пупсик.

Вместе с оружием он сменил и голос на прокуренный басок.

- Козел еще какой-то, - сказал Крысенок. Тоже не детским голоском.

Сатир метнулся за валун.

Но это он мог позволить себе такое. Онто умел прыгать по камням, усеивавшим Кремневую Долину. Леха так не мог. И убегать было бесполезно. Нормально бежать не получится, да еще и незащищенный круп будет выставлен.

Атаковать тоже бесполезно - двадцать метров до ребят. И это в горку, да по осыпающейся гальке... Не успеть. Раньше пристрелят.

А может, это не та мелюзга из обучалки? Совсем другие люди? Просто выбрали те же самые скины для своих аватар... Может, пронесет? За убийство монстров в игре никаких очков не начисляется. Их убивают только потому, что они мешают собирать ценные вещи. Но он-то ничего здесь не охраняет...

Наверно, эти двое идут в лес. Или к озерам. В любом случае, им могли мешать только хрюшки или сатир.

Леха осторожно двинулся в сторону, освобождая спуск от расщелины в долину. Может, получится разойтись миром? Ему в драке ничего не светит, но ведь и им тоже

нет резона тратить боеприпасы без всякой пользы...

- Забей на козла, - сказал Пупсик, не спуская глаз с Лехи. - Вот эта зараза оборзевшая. Еще и не боится, гад!

Леха сглотнул. Нет, не пронесет... Только чего им надо? Пришли мстить за вышки? Он три ночи подряд их атаковал. Первая вышка сгорела, на второй он перебил весь персонал, на третьей почти всех...

Сатир выпрыгнул из-за валуна и зигзагом помчался к своим озерам, под бушующие тучи.

Крысенок проводил его ленивым взглядом.

- Как скажешь, шеф.

Пупсик медленно пошел на Леху.

- Что? Забыл уже, да? Думал, можно просто так подрезать нормальных пацанов, а потом вот такой фигней отделаться? Думал, не найдем тебя здесь, придурок?

- Он тут, вроде, по полной программе боль должен испытывать, - осторожно влез Крысенок. - Может, помедленнее его убивать, чтобы он, типа, все осознал, а?

- Поучи отца жесткой эротике, - огрызнулся Пупсик. - Конечно, медленно! Только по копытам стрелять.

Леха перестал пятиться в сторону. Он все понял. И кто это, и зачем они пришли... Не зря сатир предупреждал не трепать языком. Но теперь-то уж поздно. И времени терять было нельзя. Пока еще оставалось два выхода: плохой и совсем паршивый. И надо было использовать шансы на плохой выход, пока они не пропали.

Леха рванулся вперед, по склону, на чуть спустившихся игроков. Если умирать, то с музыкой. В драке, чтобы в спешке они попали в шею или в голову. Чтобы умереть быстро. А если повезет...

Повезло. Он промчался, ни разу не поскользнувшись на мелких камнях. Изо всех сил отталкиваясь, он почти взлетел по склону, но мстители оказались проворнее.

- Мать... - прошипел Крысенок и вжал курок.

Прямо перед мордой ударили пули. Каменные осколки брызнули в морду, в глаза... А инерция уже пронесла Леху дальше - и под длинную очередь попали ноги. Тупые удары девятимиллиметровых рубили кости, как молоток...

Пупсик не успел открыть огонь, но в сторону отскочил. Леха пролетел мимо. Лишившись правых копыт, он рухнул на колени, проехал по камням, заваливаясь вбок, и врезался лбом в скалу.

Рога сломались, едва смягчив удар. Словно весь мир рухнул на голову, сжав ее до размеров теннисного мячика...

Вверху плыло небо, в ушах что-то шуршало, словно уши забили ватой. А спину обдирали камни. Его тащили вниз по склону, схватив за остатки рогов. Из отстреленных правых ног хлестала кровь, оставляя след на камнях.

- Шеф! Не надо к воде, он и так в себя пришел...

- Живучий, придурок.

Рога отпустили, и затылок с хрустом рухнул на камень.

- Ну чего, тогда давай прямо тут. Где у тебя был нож?

Леха дернулся, но его тут же пнули по ребрам, повалив обратно. На вторую попытку сил не хватило - слишком много крови потеряла его аватара.

- Давай быстрее! А то он сейчас сам подохнет!

- Вот... - где-то над залитыми кровью глазами сверкнуло лезвие.

- Зря ты ему оба копыта отстрелил, - вздохнул Пупсик. - Ладно, на втором заходе будем по полной программе, а пока так. По-детски...

Он склонился над Лехой, растопырил пальцы - и с размаху всадил средний и безымянный глубоко в нос, разрывая Лехе ноздри.

Переносицу обожгло. Мозг превратился в комок едкой горчицы, забившей нос, глаза, всю голову... Леха мотнул мордой, вырываясь. Заревел, от боли даже не сознавая, что ревет. А пальцы вошли еще глубже, задирая голову далеко назад.

Где-то под подбородком скрипнул нож, продираясь между двумя стальными наростами - и распорол шкуру, вошел глубже... Горло заполнило что-то теплое и густое. Его собственная кровь...

Он хотел вздохнуть - но не мог. В легких хлюпало, булькало - но никак не получалось. А нож рвался все дальше, отделяя голову от туловища...

В глаза ударил свет, в груди вдруг стало легко-легко - и Леха жадно втянул воздух.

Свежая аватара. Все ноги целы, рога на месте. Выбросило его на противоположном краю Кремневой Долины. Озерца и грозовые облака отделили его от игроков. Ну, хоть в чем-то повезло. Где-то здесь должна быть еще одна расщелина, ведущая сквозь скалы в пустыню.

Сволочи...

Они хотели мучить его еще раз. В теле этой свежей аватары, аккуратно отстрелив всего одно копыто, чтобы дольше мучился...

Леха яростно заревел.

Сволочи! И ведь ничего с ними не сделать. Хоть скины у них самые дурацкие, какие только можно тут выбрать, - сразу видно, что зеленые новички. Но все-таки это далеко не те карапузы, что были в обучалке. Это те помощник депутата с подручными, которых он скинул с моста. Они куда проворнее и сообразительнее карапузов. Оружие выбрали безупречно. "Бизоны" - это не миниганы. Эти пистолет-пулеметы специально для ближнего боя. Ни одного шанса не будет. Только убегать...

Как же повезло, что Фэли нашлась. Только бы до вечера продержаться... Потом встретиться с Фэли, объяснить ей все, и друзья Алисы что-нибудь придумают. Только бы до вечера продержаться...

Леха развернулся и побежал прочь от озер и туч, оставив игроков за спиной. Где-то здесь должна быть еще одна расщелина.

Да вот она - совсем близко, всего-то в полусотне метров. Леха поднажал - и тут же в камнях перед расщелиной засверкало. В грудь ударило, с визгом срикошетило куда-то в сторону, и следом прилетел треск выстрелов.

Обложили!

Леха крутанулся и помчался прочь, виляя змейкой. Сзади еще раз простучала очередь, но пули ушли дальше влево...

Второй выход перекрыт. И что теперь?.. Обе расщелины перекрыты, а иначе Леха не мог перебраться через скалы - не сатир, чтобы легко прыгать по камням...

Был еще Блиндажный Лес. Там еще один выход из Долины. Оскальзываясь на камнях, Леха помчался на юг.



Рисунки Даниила Кузьмичева

Сквозь лес продраться не удалось.

Сами стволы росли не очень часто, но вся земля между ними была в сплетениях корней, сильно смахивающих на обычные трубы. Щебенка, покрывавшая всю Долину, была тоже не подарочек, но с этими трубами было совсем никак. Леха попробовал пройти десяток метров и вернулся обратно. За двадцать метров туда-обратно он рухнул три раза и чуть не вывихнул правую переднюю ногу.

- Вон он, гад! - донес порыв ветра.

Леха крутанулся. Вот теперь точно обложили. Двое мстителей, в скинах Пупсика и Крысенка, заходили справа, еще один, такой же, как они, только бритый наголо, слева. Они махали друг другу руками, что-то кричали. Но ветер дул в другую сторону, и больше Леха их не слышал.

Но тут и слышать нечего. Прижимают к лесу. Здесь, на узкой полоске между лесом и озерцами, он будет как на ладони. Окружай и бери...

Отступать ему некуда. В Лесу, на корнях-трубах, их преимущество станет еще больше...

Леха бросился вперед. Мстителей еще разделяли два озерца. И если успеть проскочить между озерцами, пока мстители будут обходить их... Стрелять через озерца бесполезно - полсотни метров для пистолет-пулемета многовато.

Но Пупсик тоже все сообразил. Одиночка, заходивший слева, так и бежал напрямик. Не успевал перекрыть проход между озерцами, зато блокировал все остальные пути налево. А вот парочка разделилась. Пупсик заходил справа, а Крысенок бросился оббегать озерцо с другой стороны, торопясь закрыть дальний конец перешейка.

Леха первым влетел на узкую полоску между двумя озерцами. Пупсик и лысый не успели ему помешать и остались позади. А вот Крысенок уже почти добрался до выхода с перешейка. Леха прибавил еще...

Мир закувыркался, колени обожгла боль. Все-таки он поскользнувшись на сырых камнях...

Через миг он вскочил - но скорость была потеряна. И время. Двое перекрыли проход сзади. А Крысенок блокировал второй конец перешейка. Леха оказался заперт на узкой полоске между двумя озерцами.

- Только по ногам! - крикнул Пупсик. - Убежать хотел, засранец... От нас не убежишь!

Вот и все... Сейчас отстрелят ногу, потом один уйдет к дальнему выходу их Долины, а двое оставшихся начнут его пытать. А потом, когда доведут до смерти, снова поймают. И так будет раз за разом...

Леха взвыл от ярости. Да что же происходит, черт возьми! Это их, их надо сажать в тюрьму, садистов чертовых!

Мысли метались в голове, но выхода ярости не было. Ничего не сделать. Ничего. Если он рванется на них сейчас, это ничего не изменит. Промахнуться по ногам с такой дистанции невозможно.

И тут...

Леха сглотнул. Как раньше-то не заметил... Он задрал голову вверх - да, тучи клубились совсем близко. Даже здесь, над самыми крайними озерцами.

Он снова посмотрел на одинокий одуванчик. Стальной, с длинными иглами-семенами... Всего в каких-то двух шагах. Как раз между ним и подступающими Пупсиком и лысым.

Леха осторожно шагнул вперед. Игроки тоже медленно сходились к нему.

Где-то сзади был Крысенок. Даже если все получится, он все равно пристрелит. Ну и пусть. Главное, убить хоть одного. Пока он купит себе новенькую аватару и дотопает сюда от города, пройдет часа три. Двое оставшихся не смогут загнать его.

Только бы не промахнуться...

Леха шагнул еще чуть - и встал. Перенес тяжесть на три ноги, освободив переднюю правую... Похоже, стрелять будет тот, что в скине Пупсика, их шеф.

Только бы Крысенок не выстрелил первым... Пупсик остановился, чтобы хорошо прицелиться - и Леха тут же пнул цветок. Изо всех сил, не жалея сустава.

Туго зазвенело - и вверх брызнуло облачко стальных иголок. И тут же ослепительно сверкнуло. Слишком рано...

Огненно-белый шнур сорвался с туч раньше, чем иголки успели разлететься. Даже до Пупсика не долетели... Шнур пронзил облачко игл и ударил не в Пупсика, а в его "Бизон". Пистолет мгновенно раскалился до белого каления. Ствол, шнековый магазин... И вслед за оглушительным грохотом молнии посыпался треск выстрелов. Разрывая магазин, во все стороны с визгом брызнули десятки толком не разогнавшихся пуль. Следом, как маленькие ракеты, летели гильзы, оставляя за собой хвосты непрогоревшего пороха.

Больше десятка угодило в самого Пупсика, но без ствола, собирающего пороховые газы в единый мощный поршень, они были не смертельны. Ореол над головой Пупсика из призрачно-зеленого стал всего лишь ярко-желтым.

Не повезло...

Лысый, стоявший радом с Пупсиком, от удивления вообще перестал двигаться.

Но сзади был еще Крысенок... Леха рванулся вперед. Может быть, удастся добить? Может, Крысенок не успеет выстрелить? Бывают же чудеса!

Пупсик уже пришел в себя. Без разгона Леха был не опасен, и он просто отскочил в сторону.

Но и выстрелы сзади так и не раздались. Леха помчался дальше, увеличивая скорость, пошел вправо, обходя озеро. Пупсика он не убил - но проход к расщелине был открыт!

Наконец-то он увидел Крысенка. Тот поднимался с камней, и ореол над его головой был желтоватый. А за его спиной быстро улепетывал сатир. Вот почему Крысенок не стрелял...

- Стой, гад! - заорал Пупсик. - Стой, говорю! Хуже будет!

Он выхватил у лысого "Бизон" и дал длинную очередь вслед Лехе и сатиру, но расстояние было уже слишком велико. Все пули ушли мимо.

Остановились они только возле расщелины.

- Давай, чего встал! Пошел отсюда! - тут же набросился сатир на Леху.

- Спасибо...

- Спасибо... - процедил сатир сквозь зубы. - Спасибо в карман не положишь и в стакан не нальешь! Лучше в следующий раз меня слушай, и меньше свою пасть разевай! Я же предупреждал: никому ни гугу, за что попал! А-а, что теперь... Ну все, пошел! Не для того я тебя вытащил, чтоб ты опять им в руки угодил!

- А ты?

- А я на скалу. Черта с два они меня там достанут.

- А если начнут водоросли вылавливать?

- Не начнут. Они по твою душу пришли. Да и откуда они узнают? Видишь же, новички. Скины выбирают, как сопливые малолетки... Ну все, легкой смерти!

- Легкой смерти... - Леха еще раз признательно покосился на сатира и полез в расщелину.

- Стой! - окрикнул сатир.

- Что?

- Ты кому рассказывал, за что сюда попал? Клыку, тому борову с кольцом, так? А еще кому? Девке своей пернатой рассказывал?

- Нет.

- Точно?

- Точно.

Сатир прищурился, разглядывая Леху. Сплюнул сквозь зубы.

- Ты вообще улавливаешь, что шутки кончились? Я тебя не по-детски спрашиваю: точно больше никому?

- Точно. Только Клыку. Ты думаешь, это...

- Не надо тебе думать! - взорвался сатир. - Ты меня слушай лучше! Думает он... Кто бы тебя научил, интересно?! Ладно... К вечеру эти раздолбаи выдохнутся и свалят в реал. Тогда возвращайся, дело есть. А теперь пшел отсюда, парнокопытное!

Спать хотелось все сильнее.

И происходило все будто с кем-то другим. До ближайшей нефтяной вышки было полтора часа ходу. Леха бежал, бежал, бежал... Сквозь пустыню, сквозь волны дремоты, то чуть отступающие, то накатывающие с новой силой.

Атаковать на этот раз придется не в темноте, как раньше, а днем. Но даже это опасение куда-то отступило. Дымка безразличия окутала сознание, отгородив его от пустыни, от жары, от...

Леха встал, словно налетел на невидимую стену. Он почти добежал, и наконец-то увидел вышку. Только...

Все изменилось. Вокруг нефтяной вышки и перегонного аппарата, там, где раньше был лишь почерневший от нефти песок - теперь высился частокол. Не сплошной, но все равно не продраться. Двухметровые стальные балки торчали из земли через каждые полметра. И вкопаны они были не вертикально, а с наклоном наружу - словно площадка ощетинилась толстенными копьями. Такие не повалить.

Здесь ему ничего не светило. Но были еще две вышки...

Леха прищурился, вглядываясь. На некоторых балках были не то огромные пятна припоя, не то... Хотя солнце палило немилосердно, по спине пробежал холодок. Что там сатир говорил про вырубку Блиндажного Леса?.. Вот откуда эти балки. Порубленные стволы стальных дубов. А неровные

наросты - сучки от спиленных веток.

Леха сглотнул. А если и те две вышки...

Сатир говорил, что лес вырубали почти весь прошлый день...

Нет. К черту! Только накаркать еще не хватало!

Он развернулся и бросился на северо-запад, ко второй вышке.

Вокруг второй вышки был точно такой же частокол.

Не сбавляя скорости, Леха обогнул ее и помчался дальше не север. Последний шанс...

Он заметил ее за пару километров. Оставалось преодолеть еще несколько дюн, и самой вышки было не видно. Но огромное облако пыли трудно было не заметить.

Значит, шансы все еще есть... Только бы не слишком поздно!

Поджав ноги, он на коленях вполз на верхушку дюны и положил морду на песок. И медленно выдохнул. Нервы чуть отпустило.

Третью площадку только начали обносить частоколом. Буровая машина рыла ямы, выбрасывая песок далеко в сторону. Ветер подхватывал песочную струю, размывал ее, гнал вверх, в стороны - оттого-то и было это облако над площадкой. Пылевой шлейф тянулся над землей, словно дымовая завеса.

Одна проблема - ветер дул на север, а буровая машина сейчас рыла ямы на северо-восточной стороне площадки. Шлейф накрывал не площадку, а дюну за ней.

Хорошо, что с южной стороны площадки частокола еще не было. Через пару часов буровая машины дойдет туда, и тогда пылевой шлейф накроет буровую, перегонный агрегат и все вокруг... А с восточной стороны частокола еще не будет...

Да, шансы есть, и очень неплохие.

Придется подождать несколько часов. Зато потом... На площадке суетилось под два десятка рабочих. И все по-настоящему заняты - лучше не придумать! Даже свет не помешает.

Волны пыли, гонимые ветром, успокаивали, укачивали взор... А спать хотелось и без того. Но нельзя. Если сейчас заснуть, можно проснуться, когда частокол будет уже закончен.

Леха покрутил головой, отгоняя сон... и замер. На юге, откуда он прибежал, над дюнами темнел еще один пылевой столб. Далекий, невысокий...

Сердце екнуло. Это была пыль от машины. По пустыне мчался "Хамми" с полностью открытой кабиной, такой же, как и у стражников в Гнусмасе. И тряслись на жесткой подвеске тоже знакомые - три великана-близнеца с разными прическами...

Машина петляла между дюнами, хотя вполне могла бы идти прямо по ним. И петляла очень знакомо...

Дьявол! Они шли по его следам. Тютелька в тютельку. И через пару минут будут здесь. А вышку можно будет атаковать минимум через пару часов...

Но хуже всего даже не это. Убежать от "Хамми" не получится, машина гораздо быстрее. Но если они догонят... Мало того, что они будут убивать его медленно и со вкусом.

Скорее всего, они сначала отволокут его в Долину и дадут умереть, перекрыв оба выхода из Долины. А по второму разу фокус с молнией едва ли пройдет... Они его поймают. И раз за разом... А еще хуже то, что выбраться вечером в Гнусмус, чтобы встретить Фэли, не получится...

Леха яростно мотнул головой и врезал копытом в песок.

Нет! Этого не будет.

Он сбежал с дюны и засеменил навстречу "Хамми".

Он ждал их сразу за вершиной дюны, поджав ноги и прижавшись к обжигающему песку недалеко от своих следов.

Джип вылетел из-за вершины, как с трамплина, понесся вниз, подпрыгивая на жесткой подвеске - и тут наконец-то они заметили Леху.

- Назад! Вон эта гадина! - крикнул Пупсик.

Леха уже вскочил и мчался вниз по склону, откуда только что вылетел "Хамми". И пошел петлять между дюнами, забирая влево.

Через пару минут джип почти нагнал его, он уже различал их вопли.

А впереди, за следующей дюной, вставал полог пыли - он оббежал нефтяную вышку по широкой дуге и вышел на нее с севера. Там, где разбрасывала песок буровая машина.

Леха обогнул последнюю дюну - и чуть тормознул, подпуская машину еще ближе.

- Песок! Жми, пока не ушел! - крикнул Пупсик.

За спиной загрохотали два "Бизона". Леха нырнул вбок, но одна из пуль все же угодила в круп.

- Больше не стрелять! - рявкнул Пупсик.

Левая задняя нога словно онемела. Но Леха, стиснув зубы, упрямо рвался вперед, в тучу песка.

Туда, где темнел силуэт бурмашины. "Хамми", еще прибавив, висел на хвосте. Когда Леха рванул в сторону, джип ударил его по задним ногам. Леха кубарем полетел по песку...

Зато джип ему больше не угрожал. Мстители так увлеклись, что даже не заметили буровую вышку в туче песка. Да Леха и сам бы ее не заметил, если бы не знал, что она должна там быть - даже солнце утонуло в песочной пелене.

Джип на полном ходу влетел в бурмашину - и всех троих швырнуло наружу.

- Куда прешь! Тревога! Мочи их! - заголосили вокруг строители.

- Какого хрена! - заорал Пупсик где-то за пеленой пыли. - Да я вас всех...

Остаток фразы утонул в грохоте выстрелов. Один "калаш", тут же подключился второй, ответил "Бизон"...

Полминуты Леха лежал, вжимаясь в песок. Рана за это время перестала кровоточить. Грохот выстрелов, дойдя до максимума, пошел на спад.

Хорошо, что нефть здесь так ценится. Мстители нашли радушный прием...

"Бизоны" уже не отвечали, и стрельба почти стихла. Пыль быстро опускалась - бормашина больше не выбрасывала песок.

Леха подождал еще минуту, пока уцелевшие строители собрались возле искореженного джипа и трупов. А потом вылетел из-под полога пыли на радостно гомонящих победителей...

Через час он почти добрался до скального участка, где хозяйничали гарпии.

Чертов помощник депутата... Привязался еще хуже, чем те карапузы в обучалке. И куда опаснее... После охоты на "Хамми" по следам от него многого можно было ожидать.

Например, засады. Везде ли замело старые следы, ведущие сюда? Что, если они его уже ждут здесь? И на этот раз не с "Бизонами", а со снайперскими винтовками? Чтобы уж наверняка...

Леха оглянулся. Столбика пыла на горизонте не было. По крайней мере, они не гонятся за ним по пятам. Есть время переговорить с Алисой. И надо на всякий случай опять нарисовать дракончика для Фэли. Потому что если не удастся договориться с Фэли этой ночью...

Рано или поздно мстители его настигнут. Запрут оба выхода из Долины и начнут пытать. Раз за разом, ловя его очередную аватару...

Все, хватит! Леха мотнул головой, вытрясая все опасения. Сначала дело, потом страхи.

Он двинулся вперед - и над ухом грохнул выстрел.

От неожиданности Леха подпрыгнул. Потом, уже среагировав сознательно, рухнул на колени. Прижался к земле, оглянулся. Никого. Ни машины, ни знакомых гигантоманских силуэтов. Но стреляли совсем рядом, буквально над ухом...

Он поднял голову - и в тот же момент из-за дюны донесся крик гарпии. А над вершиной дюны медленно таяла струйка дыма.

Дьявол... Только теперь Леха рассмотрел, что на самой вершине, прикрывшись песочным маскхалатом, лежал человек.

- Йес, сукина кошка! - заорал он.

Вскочил и дважды дернул рукой в победном жесте.

- Йес! Получила, курица неощипанная!

Он радостно притопнул, потрясая винтовкой. Капюшон маскхалата слетел. Показалась кепка, напяленная задом наперед. И знакомая надпись на помеси английского с нижнетагильским: "Wintel - suxx".

Саксист... Так его звали дружки. Он, что, только пострелять гарпий сюда ходит?..

Саксист содрал с себя маскхалат и побежал вниз, на другую сторону дюны. Леха бросился вокруг дюны. Когда он обогнул ее, Саксист был уже у самого подножия скал.



Там, где трепыхалась раненая гарпия. Золотистая. Алиса!

У нее было прострелено крыло, и взлететь она не могла. Укрывшись, как щитом, целым крылом, покрытым стальными перьями, она забилась в щель между камнями. Сверху в Саксиста полетели камни - ее подружки, как могли, помогали Алисе.

Леха бежал изо всех сил, но все равно не успел. Саксист не стал подбегать к гарпии вплотную. Он остановился в двадцати метрах от нее и дважды выстрелил. Алиса закричала и упала - он прострелил ей оба колена. Только теперь Саксист подскочил к ней, схватил за целое плечо, чтобы она не ударила его острыми, как бритвы, кончиками крыльев, и поволок от скалы, наугад стреляя вверх. Гарпии на скале не решались атаковать, лишь яростно вопили и один за другим метали камни.

Сначала Леха думал убить его одним ударом - но вдруг отчетливо понял, что Саксист не просто хотел убить гарпию. Если бы он решил ее убить, он сделал бы это быстро и просто. Ему даже не пришлось бы покидать вершину дюны...

В голове словно щелкнул какой-то переключатель.

Леха ударил, но не во всю силу. Саксист не ожидал удара из-за спины и упал. Винтовка отлетела на несколько метров.

- Какая... - прошипел Саксист, оборачиваясь. И осекся. - Опять ты...

Он дернулся к винтовке - и Леха тоже сделал шаг вперед. Саксисту до винтовки было дальше. Да и двигался он куда медленнее.

Саксист отступил. Встал в стойку, словно собирался драться против быка. Но понял, что Леха не собирается его убивать, и опустил руки.

- Тебе-то чего здесь надо? Это же не твоя зона, с-сукина кошка...

За его спиной со скалы соскользнули две тени и упали на землю. Черная и серебристая гарпии пробежали, гася скорость, и остановились с двух сторон от Саксиста, взяв его в коробочку.

- А, стервы... - прошипел Саксист, отступая к скале и вытаскивая нож. - Потанцевать захотелось, цыпочки?

Цыпочки яростно заклекотали и бросились на него.

А Леха шагнул к Алисе. Она хотела что-то сказать, но Саксист был слишком близко, и вместо слов с ее губ сорвалось что-то неразборчивое, почти чириканье.

Но Леха и без слов все понял.

И сильно пнул ее в копытом в висок. Так лучше. Сразу никакой боли.

Он ждал, что новая аватара Алисы появится здесь же, но она возникла где-то в другом месте - Саксист был еще жив. Повалив его на землю, гарпии рвали его когтями, били кончиками крыльев, увенчанных бритвенно-острыми перьями... С яростными криками, не на миг не прекращая резких, судорожных от ненависти движений. Превращая Саксиста в кровавый фарш, смешанный с песком...

Из-за скалы показалась медная гарпия, спикировала к своим подружкам. И, расталкивая их, принялась рвать когтями остатки Саксиста...

Леха сглотнул. Черт... Он отдал Саксиста гарпиям. Но кто же знал, что они будет вытворять такое.

Даже не в этом дело. На миг он забыл, что Саксист не чувствует боли. Теперь вспомнил. А гарпии, кажется, так и не пришли в себя до сих пор. Они все драли и драли труп Саксиста, разбрасывая вокруг кровавые ошметки...

И Алиса тоже...

Он подбежал к ним и толкнул Алису прочь. Несильно, но твердо.

- Прекрати.

Алиса напряглась, словно собиралась броситься и на Леху - но сдержалась. Посмотрела на свои ноги, по колено в остатках Саксита, на замызганные кровью кончики крыльев... Села на песок, привалившись к камню, и всхлипнула.

- Не могу... Не могу тут больше... Лешка, я больше здесь не могу...

Она уткнула лицо в коленки и заревела, вздрагивая от рыданий.

- Он что, каждый день сюда приходит?

- Да... - пробормотала Алиса сквозь плач. - Всю неделю, пока я здесь... Девчонки говорят, он сюда давно ходит. А теперь... я... меня... каждый день...

Леха скрипнул зубами. Черт... Он согласился бы подохнуть дюжину раз, если бы взамен у него отросли руки. Хотя бы одна, хотя бы на минуту! До одури хотелось осторожно обнять Алису, коснуться пальцами щеки, утереть слезы... Хотя бы просто сжать в ладони ее пальцы... Чертова бычья аватара!

Черная и серебристая гарпии наконец-то отвалились от трупа Саксиста.

Серебристая отерла кончики крыльев о песок, косясь на Леху. Подбоченилась и, старательно виляя бедрами, двинулась к нему, но тут ее перехватила черная товарка. Она что-то шепнула серебристой, та фыркнула. Они тихо заспорили, но черная быстро убедила подружку. Вместе с черной серебристая пошла к скалам, то и дело косясь на Леху через плечо...

Алиса все всхлипывала. Уже беззвучно, но вздрагивая всем телом.

Леха пригнулся и тихонько пихнул Алису массивным плечом.

- Лис... Не надо, Лис. Я вытащу тебя отсюда. Я нашел Фэли.

Алиса беззвучно всхлипнула, еще раз... и вдруг даже дышать перестала. До нее дошел смысл его слов.

Она медленно подняла к нему лицо.

- Нарисуй мне еще раз дракончика, - сказал Леха. - Попробую договориться с ней сегодня вечером.

- Эй, голубки! - крикнула серебристая гарпия.

Забравшись на камни, она указывала рукой куда-то на север. Там над горизонтом появилось туманное пятнышко.

Только этого не хватало... Леха быстро взобрался на ближайшую дюну. Так и есть. Снова мстителей... Да, привязались крепко. Пока ему везет, но везение не бесконечно... Только бы Фэли пришла сегодня вечером! Это единственная надежда. Последняя.

Его обдало ветром, и на вершину дюны рядом с ним плюхнулась серебристая гарпия.

- Это к тебе, красавчик? - томно проворковала она. - Едут прямо по твоим следам.

- Леш, это кто? - подошла к нему с другой стороны Алиса. Покосилась на серебристую товарку.

- Все, мне пора, - сказал Леха.

Он судорожно пытался придумать, что делать, но в голову ничего не приходило. Фокус с нефтяной вышкой больше не пройдет. Хотя бы потому, что сейчас озлобленные рабочие уже пришли на площадку в новых аватарах и заканчивают работу. Песчаного облака больше не будет.

Как и вообще легкой крови... Теперь вышки защищены. А ему надо десяток убийств в день. Теперь придется носиться все свободное время, выслеживая одиноких путников... Если сегодня объясниться с Фэли не получится... Дьявол! Он же вообще не сможет с ней договориться! Без легкой крови рабочих-нефтяников у него не будет свободного времени. И сидеть всю ночь в засаде, ожидая Фэли, он больше не сможет...

Леха опустил голову. Хотелось спать. Плюнуть на все, забыть про все проблемы - и уйти, спрятаться в сон. Хотя бы на час...

- Не бойся, красавчик, - игриво улыбнулась серебристая гарпия. - Долг платежом красен. Мы тебе поможем.

- Да, Леш, поможем, - Алиса прижалась к нему, словно хотела положить руку на плечо - но рук-то у нее не было, а кончики крыльев были острее ножей.

- Бесполезно, - мотнул мордой Леха. - Вам их не одолеть, у них "Бизоны". Пистолет-пулеметы такие... Только на себя неприятностей накличете... Нет, девчонки, не надо.

- Ничего, мы бабы крепкие, выдюжим, - сказала серебристая, с вызовом глядя на Алису, прижавшуюся к Лехе. - Что-то скины у них совсем прямо как подгузники. Первый раз в игру пришли, что ли? Выдюжим, красавчик, не переживай. Они ведь совсем ничего здесь не знаю, да?

Когда джип вылетел из-за дюны, Леха безмятежно валялся на боку. Он в самом деле почти заснул - спать хотелось ужасно.

Он вскочил, метнулся туда, сюда... Попятился к каменной стене.

"Хамми" резко встал, развернулся и медленно пополз на него.

- Не стрелять, - процедил Пупсик.

- Не уйдет? - осторожно спросил Крысенок.

- Не уйдет, до ближайшей щели две версты... Давай-ка поближе.

Леха все пятился. Круп уперся в скалу. Все...

Джип подъехал почти вплотную и тоже остановился.

- Ну, теперь за все сочтемся, - процедил Пупсик. - И за машину там, и за маши-





ну здесь...

Он медленно, наслаждаясь ситуацией, вскинул "Бизон". Вытянув руки, неспешно прицелился - в левый глаз...

Леха взревел и рванулся на джип. Коротко простучал "Бизон". Каждый выстрел отозвался ударом в лоб. Броневые наросты остановили пули, но в голове все перемешалось. Словно пять раз подряд врезали кирпичом по лбу...

Леха сбился с шага. Но и Пупсик больше ничего не успел сделать - тяжелый камень рухнул ему на макушку. Череп лопнул, как переспелая тыква.

Второй камень ударил в переднее крыло "Хамми", сильно прогнув крышку и разбив двигатель. Из-под крышки вырвалась струя пара. Клубящееся облако накрыло машину.

И тут же со скал упали три гарпии. Удары мощных крыльев разметали пар, а шесть лап с огромными стальными когтями вонзились в Крысенка и лысого - и стали рвать их, словно лезвия кухонного комбайна сочные томаты...

Время тянулось, как засахарившийся мед за ложкой. А сам он - утонувшая в этом меде пчелка...

Какая, к черту, пчелка!

Леха тряхнул головой, прогоняя сон. Глаза слипались. Он еле открыл их, еще раз мотнул мордой. В голове чуть прояснилось.

Небо темнело, уже выступили первые звезды. Он лежал на вершине дюны севернее Гнусмуса. Окраина с магазинчиком "Самсунга" была как на ладони.

Самый разгар вечера. В городе шумел народ - даже отсюда был слышан разноязычный гам. На улицах гуляло под сотню человек. Вокруг города крутился "Хамми" со стражниками, толкая перед собой два световых конуса. Натыкаясь на дюны, свет прыгал, сжимался, выстреливал вдаль... Длинные желтые ленточки, бьющиеся на ветру. Мягкие, нежные, как шелковая простыня под щекой...

Дьявол! Леха встряхнул головой. Нельзя спать!

Если сейчас заснет - все, отрубится надолго. Проснется далеко за полдень, когда Фэли придет и давно успеет уйти из игры обратно в реал.

Леха заставил себя вскочить - и с размаху всадил рога в левую переднюю ногу. Боль ударила по нервам, и адреналин привел его в чувство.

Не спать! Не спать, черт возьми!

Народ медленно рассасывался.

Спать хотелось невыносимо. Хоть спичка вставляй... И вставил бы, если бы были эти спички, а вместо копыт нормальные руки!

Двигаться тоже не хотелось. Хотелось просто лежать... Все равно Фэли пока нету. А он сделал все, что от него зависело. Утолил кровавую жажду, два раза уделал мстителей. Наверно, отвязался от них. Все, больше не сунутся... Если бы решили сунуться, пришли бы еще раз вечером, по его следам... Но не пришли. Значит - уже и не придут. Он с ними расправился... Все сделал... Закрыть бы глаза... Только на минуту... Не успеет заснуть, только на минутку...

Его словно что-то встряхнуло.

Он вдруг почувствовал облегчение. Открыл глаза...

И с трудом сдержал яростный вопль. Он все-таки уснул!

Город был темен и совершенно пуст. Даже джип стражников куда-то укатил. Остались лишь темные здания и редкие неоновые огни рекламы.

Если Фэли приходила и не нашла его...

Он едва сдержался, чтобы сразу же не броситься в город.

И не зря.

Из гостиницы вышел человек в камуфляже, и тут же из тени к нему подошли еще трое - точно таких же. В камуфляже, с автоматами.

О чем-то переговорили, подошли к стене бара. Стали что-то рассматривать - кажется, объявление. Потом развернулись и пошли куда-то на другой край городка...

Леха выждал еще пару минут, а потом бросился в город.

Неужели Фэли уже приходила - и ушла, так и не найдя его?..

А вдруг завтра она уже не придет?..

Стоп, хватит! Пытать себя бесполезно. Ничем это не поможет, только хуже будет.

Чтобы отвлечься, Леха перебежал на другую сторону улицы, потом к бару - и заглянул в объявление на стене.

И отпрянул. Это было не объявление, а окно. И оттуда на него уставилась огромная бычья морда!

Нет, не окно. Просто голограмма. Между рогов вращалось: "WANTED", под мордой было еще много чего написано... Как выглядит, место появления в новой аватаре, где был замечен... И самое интересное: $1000 за первую голову, по $500 за вторую и третью, дальше по убывающей. Оплата по предъявлении подтвержденного администрацией "Генодрома" скрин-муви. За качественные мучения дополнительная плата...

Он не помнил, сколько простоял так. Он только знал, что скоро начнет светать. И чувствовал, как вместе с ночью исчезает его последняя надежда. Этой ночью он проспал встречу с Фэли. А больше выбраться на встречу он не сможет... А еще на него объявлена охота. Даже не на него, а на его боль...

Из ступора его вывел скрип.

Он медленно обернулся - что толку прятаться? Пусть убивают...

Через дорогу, у выхода из гостиницы, стояла... личико как у ведьмы, длинные иссиня-черные волосы, клепанная-перезаклепанная курточка... Она!

У Лехи перехватило дыханье. В голове творилось черт знает что.

- Опять ты... - удивленно сказала она.

Что значит - опять?! Леха чуть не зарычал от злости. Хороша подружка! Дважды два сложить не может! Она вообще чем тут занимается? Ищет Алису - или как?!

- А, поняла! Ты мне что-то хочешь сказать?

Леха от души стукнул копытом, чтобы не зашипеть сквозь зубы. Даже этого нельзя - получится рев.

А девчонка все задумчиво разглядывала его.

- Только как же мне тебя... Как же нам с тобой... - она быстро огляделась.

Леха тоже мотнул головой - неужели вот сейчас, после всего, в самый последний момент их кто-то заметил?! Нет, пронесло...

- Как же мы с тобой общаться будем? - задумчиво повторила она. - Монстры ведь не разговаривают... Придумала! Приходи через три часа, я все подготовлю. А сейчас уходи отсюда, тебя здесь ищут. Вон, объявление, видел?

Леха до боли стиснул зубы. А раньше она не могла догадаться, что придется общаться с монстром?! Если бы не он нашел ее, а она сама нашла Алису - что изменилось бы?!

- Через три часа, ты понял?

Леха мотнул мордой и побежал прочь. Раздолбайка. Какая же раздолбайка! Сразу не могла все подготовить!

Три часа растянулись в целую вечность. От недосыпа все мешалось в голове, и он лишь носился кругами возле города, чтобы не заснуть.

Забирался на дюну - нет ли ее? И снова бегал, бегал, бегал...

Он стрелой примчался к ней, как только она показалась на окраине города.

- Иди за мной! - прошептала она. - Быстрее!

Леха попытался изобразить на морде вопросительное выражение. Куда она его ведет - к самому центру города?! Там же его точно заметят!

- Ну давай же! - зашипела она. - Давай быстрее, нет времени! Здесь за тобой кто только не охотится. Вон, час назад по форуме "Айс Болтсы" объявили, что будут охотиться на тебя и вызывают на турнир остальные команды. Это немцы, профи. Если к ним в руки попадешься, все... Пошли быстрее, я уже все подготовила, сможем с тобой нормально говорить. Ну, давай же!

Ага, вот зачем она тащит его в центр города. Соорудила где-то там хитрую штуку, чтобы можно было общаться. Леха мотнул мордой и побежал вперед.

Улица, еще одна... Наконец она свернула в узкий проход. Леха протиснулся вслед за ней. Весело... Если сейчас его кто-то заметит, даже не развернуться, так и придется пятиться задом.

- Сюда.

Она отступила в сторону, прижавшись к стене, и открыла дверь. В нос ударил запах ржавчины и бензина. Какой-то старый гараж. Нет, маловато для гаража, просто сарайчик или крошечная мастерская.

- Ну же!

Леха протиснулся, обдирая ржавчину с косяка.

Как она собирается здесь общаться? Он почти уперся мордой в стену! Леха покосился назад - она хоть смогла протиснуться вслед за ним? Нет, круп был вплотную к двери. Хвост вообще на улице.

- Я сейчас, с той стороны обойду, - шепнула она.

Закрыла дверь, загремела замком. Леху совсем зажало. Круп подпирала дверь, рога уперлись в стену. Ладно, это все мелочи. Главное, что он нашел ее, и она все поняла и нашла способ общаться. И они смогли незаметно пробраться сюда, где она все это подготовила.

Главное сделано. Остальное дело техники... И скоро они отключат боль Алисе. Ну и ему, за компанию...

Под дверью все гремело. Не то еще один замок, не то какая-то палка... Наконец стихло.

А может, ее друзья найдут способ не просто отключить боль, но и вытащить их? Насовсем...

Даже теснота перестала мешать.

Где-то за боковой стеной заскрипело, перешло на потолок. Сверху поднялся люк, показался огонек свечи. В желтоватом свете личико у нее стало по-настоящему страшноватым. Точно ведьма...

- Ну вот и я, смерть твоя, - пропела она.

Ну и шуточки...

Она снова куда-то пропала из люка, вверху заметался огонек свечи, что-то загремело - и запах бензина стал сильнее. И вдруг сверху на него хлынула вода.

Не вода, бензин!

Леха задрал морду...

И все понял. Он слишком хотел найти Фэли. И увидел то, чего не было. Она же так ни разу и не произнесла этого имени - Фэли... Сверху скользнула горящая спичка - и он утонул в огне. Несколько секунд движок старательно эмулировал ад.

Снова призрачное рассветное небо, снова Кремневая Долина...

Вот и все. Больше надежд не осталось.

Отсюда не выбраться.

Он не спал уже третьи сутки, и мысли в голове были как неповоротливые грузовики. Рычат двигателями, газуют, а все без толку. Только гарь и грохот...

Даже спать не хотелось... Ничего не хотелось. Жить здесь год... Здесь, где объявлена цена за каждую его смерть, а за мучения премии... Где "Легкой смерти!" нужнее, чем "Сладких снов!" - и уже привычно слетает с языка...

Если бы, если бы он сейчас мог, как тот парень, броситься с памятника и покончить со всем этим. Покончить навсегда...

- Что, рогатый? Подстава? Я тебя предупреждал...

Леха даже не заметил, как подкрался сатир. Да какая разница... Больше ничего не имело значения. Он проиграл. Совсем... Навсегда...

- Чего такой грустный? Взгрустнулось? А чего такой бледный?

- Отстань...

- Угу-у... - глубокомысленно протянул сатир, прищурившись. И вдруг усмехнулся. - Ну что, парнокопытное? Навалялся дурака или как? Не хочешь делом заняться и заслужить себе досрочное освобождение?

- За примерное поведение? Одиннадцать месяцев вместо года? - криво усмехнулся Леха. Вот только в глазах его не было никакой усмешки, даже кривой...

- Ох, и дурак же ты, рогатый... - вздохнул сатир. Даже цокнул языком от разочарования. - Ты вообще, где живешь-то? В России или как? У нас в любой организации с самого начала есть все, что может понадобиться. Надо только не права качать и сопли на кулак мотать, а учить матчасть и читкоды, - сатир помолчал, разглядывая Леху. - Знаешь, сколько хозяева игры админам платят? Меньше, чем стоит подписка одного америкоса на месяц.

Леха опустил голову. Вот к чему сатир вел прошлым утром... Не сколотить свою стаю и держать масть он хочет. Договориться с админами.

С глаз словно упала пелена - все встало на свои места. Все эти странные оговорки, слишком хорошая осведомленность, привычка потирать кольцо и при этом будто к чему-то прислушиваться...

- Слыхал, что такое статусная рента?

Леха кивнул.

- Админы, они ведь тоже люди, - болтал разошедшийся сатир. - Ну а все люди - братья, и все такое. В общем, делиться надо. Но не до всех это доходит. Короче, тут на днях одно дельце намечается. В игру новую технику вводить будут. Под контролем админов, ясное дело... Ну и вот. Кто не дурак, тот хочет получить проценты по своей статусной ренте. Но не все так просто. Им нужна помощь кого-то из монстров. Ну а они, ясное дело, со своей стороны тоже в долгу не останутся. Если все выгорит, мы с тобой сможем отсюда выбраться. Быстро.

- Быстро?

- Быстро, быстро. Неделя максимум. Если все выгорит, конечно... Придется попотеть, но ты парень не промах. Ну а уж под моим чутким руководством... Что скажешь, рогатый? Только быстро. Времени телиться нет, ты его все пробегал. Готовиться уже пора.

Леха пожал плечами. Разве у него есть выбор?

Да и хуже-то уже некуда...

Он открыл рот - и тут за спиной рявкнуло:

- Zerstreuen Sie sich!

С шорохом осыпались камни, быстро застучали сапоги...

Сатир рванулся в сторону. В тот же миг чпокнуло, словно выстрелила пробка из бутылки шампанского, и сатир рухнул на камни.

- Liege!

Но сатир и не пытался встать - у него было прострелено бедро. Да и куда бежать? Их окружили.

Те четверо, которые рассматривали объявление час назад. Все в одинаковом камуфляже, на всех винтовках дутые глушители. Каждое движение выверенное и согласованное, словно это не четыре разных человека - а части одной машины. На рукавах нашивки - не то две голубых молнии, не то две стилизованных буквы "S". Ice Bolts.

Волна адреналина в один миг прогнала сон и вернула чувство реальности. Спасительная пелена равнодушия пропала, словно ее и не было - остались только натянутые нервы и обострившиеся чувства.

Профи по объявлению. Действуют как единое целое - машина. И так же размеренно и педантично будут его пытать. Раз за разом, не забывая перекрывать второй выход из долины перед тем, как дать в очередной раз умереть...

Если бывает ад, то он угодил в него.

"Легкой смерти", - шепнул Леха сатиру. Но с губ его аватары сорвалось только тихое, полное отчаянья мычанье.

(Продолжение следует).





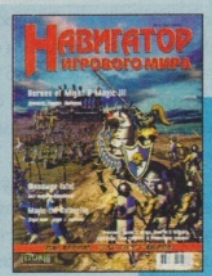
Уважаемые читатели!

Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице



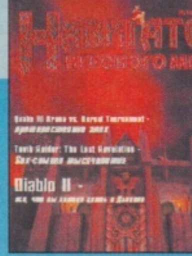

№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.


№ 6'99 - 20 руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 12'99 - 30 руб.


№ 2'2000 - 30руб.


№ 3'2000 - 30руб.


№ 4'2000 - 30 руб.

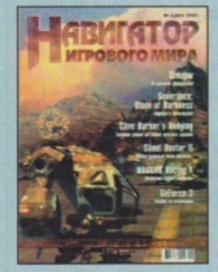

№ 9'2000 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 10'2000 - 30 руб.

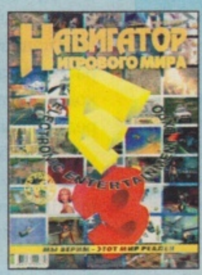

№ 11'2000 - 30 руб.


№ 12'2000 - 30 руб.


№ 2'2001 - 30 руб.

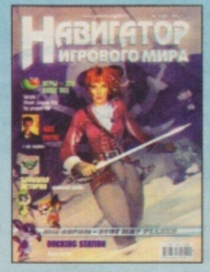

№ 4'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№5'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№6'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№7'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 8'2001 - 30 руб.

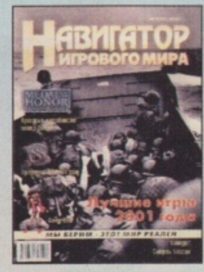

№ 9'2001 - 30 руб. + CD - 42р.

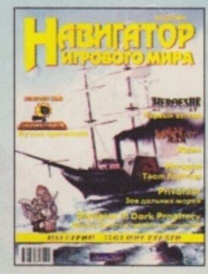

№ 10'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 11'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 12'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 1'2002 - 30 р.


№ 2'2002 - 30 р. + CD - 45р.


№ 3'2002 - 30 р. + CD - 45р.


№ 4'2002 - 30 р. +2 CD - 50р.


№ 5'2002 - 30 р. +2 CD - 60р.


№ 1'2000 - 30 руб.

№ 2'2000 - 30 руб.

№ 3'2000 - 30 руб.


№ 4'2000 - 30 руб.

Выпуски журнала можно купить



Наш адрес:
ул. Маршала Василевского дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж.

ПОЧТА

Давно заметил, что вступительное слово уважаемого главреда и горячо любимой Жанночки начинается весьма по-джентельментски, а именно: "с обсуждения погоды и последних событий в мире"...

Михаил Заикин

Дабы не становиться предсказуемой, никаких "обсуждений погоды и последних событий в мире" сегодня не будет. Можно, конечно, поговорить о том, что такой жары, как в этом году, в Москве давно не было, или о том, что третий Warcraft – чудо как красив, но при этом не столь концептуален, как второй. Можно посетовать, что обычно полноводный поток читательских писем превратился в тоненький ручеек, а, следовательно, темы для обсуждения приходится выискивать с микроскопом. Можно порассуждать о сезонных изменениях геймерского сознания или найти не менее глубокую и философскую тему для дискуссии. Только вся эта болтология не изменит того факта, что за окном – прекрасное лето, и все письма, которые до нас доходят, исключительно благостные и доброжелательные. То ли мы и вправду настолько хороши, то ли народ расслабился настолько, что лень включать критическое восприятие. То ли оба этих фактора сыграли свою роль.

Учитывая то, что летом многие из нас получают журнал с опозданием (дачи, курорты и т.д. не способствуют игровой активности), я решила перенести все ключевые темы прошлого номера на осень. Поэтому обещанные дискуссии будут в следующем номере, а сегодня мы просто познакомимся с некоторыми интересными письмами, которые добрались до редакции, несмотря на все сезонные трудности.

Статьи и рассказы

Я хочу спросить, где статьи типа "Законов подлости для компьютерных игр"(№53) или рассказы, типа "Цензора" (№56). Нави я выписываю давно, и что меня в нем привлекает – это вышеописанные статьи. Вы правильно делаете, что пихаете классные статьи на диск. Но что вы заставляете читателей устанавливать каждую отдельную статейку... Не проще ли читать их как гайды, не устанавливая?

Dr. Bobr

М-да, кто бы возражал против того, чтобы каждый месяц появлялись рассказы типа "Цензор". Но беда в том, что произведений такого уровня, да еще и связанных с тематикой компьютерных игр, да еще и не известных ранее большинству читателей, довольно тяжело отыскать. Не стоит думать, что мы намеренно не печатаем клевые рассказы. Единственное, что мы делаем намеренно, – публикуем различные по стилю, жанру и специфике произведения, чтобы каждый читатель мог найти то, что ему по душе.

Классные статьи с нашего диска не нужно устанавливать. Читаются они совершенно точно так же, как гайды. Вы, верно, что-то путаете.

"Фемида Overclock" Ивана Тропова – довольно-таки интересная повесть на мой взгляд. Возможно потому, что затрагивает в некоторой степени близкие мне темы. Вспоминается безоблачное ньюбайское детство... Туториалы... Страх быть расплющеным страшным монстром... Непременно жду продолжения!

unlucky

Продолжение непременно будет, а за отзыв спасибо. Чем больше мы будем получать обратной связи, тем лучше будем представлять, какого плана рассказы нравятся нашим читателям. А то пока отбор литературы осуществляется исключительно по щучьему ведению Главного и Выпускающего редакторов, с небольшими коррективами со стороны остальной части редакции.

Бочка меда

Итак, прежде всего, начну с компакт-дисков. Полностью теперь верю словам Игоря Борисовича, сказанным мне лично, о том, что над CD работает "полредакции", ибо – это ощущается сразу, теперь CD далеко не некоторое дополнение к журналу, а его полноценное составляющее, причем, за тематический CD вам отдельное мерси.

Следующее поощрение будет адресовано всей редакции НИМа и лично товарищу (хотелось бы назвать по знанию, но, к сожалению, не знаю его) Владимиру Веселову за работу над 60-и номером. В этом замечательном выпуске понравилось все: обложка, маленькие плакаты времен второй мировой, и прочитанная до дыр статья "С цифрами в руках". Наконец, хоть кто-то внимание на тот бред, который пытается до нас донести любая игра про Вторую Мировую войну, вышедшая на западе.

Очень радует появление разных интервью, только вот вопросы вы задаете разработчикам чересчур, как бы это сказать, мягкие что ли... как будто перед вами сидят не среднего калибра разработчики, а Сид Мейер с Джоном Кармаком.

Михаил Заикин aka FiziK

Вот, типичный образчик полностью благожелательного июльского письма. Благодарности приняты, переданы по назначению, отсортированы и оставлены на черный день – перечитывать, когда волна читательской критики захлестнет нас в очередной раз. Единственный момент, с которым я категорически не согласна, – интервью. Неужели наши разработчики заслуживают меньшего уважения или признания? Да, их имена пока не известны мировой общественности, однако это не дает право журналистам задавать хамские вопросы или вести себя нагло. И не важно, кто перед тобой – известная звезда или начинающий разработчик. Мы спрашиваем для того, чтобы узнать что-нибудь интересное, а не для того, чтобы поставить человека в неловкое положение.

Борьба за правду

Я недавно купил диск с игрой "Руна", а когда я его раскрыл, то был сильно удивлен: там лежал простой диск с этой игрой без полиграфии и регистрационной карточки. Тогда я возмутился и потребовал у продавца дать мне лицензионную копию игры или вернуть мне деньги, на что он мне ответил: "У нас почти все диски пиратские и нечего возмущаться – мы их продаем по низким ценам". И диск мне не поменял. А чуть позже я узнал, что они покупают 1-2 копии игры и с них пишут на простых диски. У меня остался этот диск и чек магазина. Зная, что права на игру принадлежат "Буке" посоветуйте, что мне делать дальше.

Игорь Панин

Нечасто, на самом деле, можно встретить в современном российском обществе подобное рвение. Признаться, я не планировала публиковать это письмо – отчасти потому, что не представляю, что на него можно ответить. Однако, если подобный вопрос возник, значит, не все так погано у нас в обществе. А потому была принята идея поддержать рвение Игоря и выдать рекомендации, как нужно поступить в подобной ситуации.

Итак, если очень хочется покарать нечистых на руку продавцов, можно сообщить об этом вопиющем инциденте в Комиссию по безопасности информационного рынка по телефону (095) 338-79-61 или написать e-mail: tkonkova@aha.ru. В FIDO их можно найти по этому адресу: 2:5020/150.8.

Настольные игры

Почему прекратился выпуск журнала Guides? Свежего номера нет уже около двух лет. С чем это связано? Нет обзоров новых сетов Magic: The Gathering. Популярность этой игры растет и увеличивается, почему бы не завлечь еще пару тысяч человек в круг читателей журнала.

Барышев Иван (MovveL)

С Guides все более-менее понятно: большая часть наших читателей предпочитает покупать все "в одном флаконе", а не разоряться на отдельный журнал, пусть даже и с более полноценными прохождениями.

Всех любителей настольных игр могу порадовать хорошим известием: очень скоро на компакте Навигатора появятся материалы,

посвященные настольным играм. Сейчас идут обсуждения, "что, где и в каких пропорциях" будет представлено вашему вниманию. Жду ваших впечатлений.

Привет с земли обетованной

Читаю вас уже 2,5 года, правда не каждый номер. Почему? Потому что живу я в Израиле и покупаю ваш журнал только через две недели после выхода (бывает, что и через месяц). А бывает, что и вообще не довозят. Так еще незадача – три месяца назад в армию забрали, но раз в две недели домой отпускают. Так я сразу в книжный магазин – за "свежим" Нави. Чем вы мне нравитесь среди других журналов, так это тем, что статьи у вас запоминающиеся. Одиссея Сотника – штука отпадная, но почему не в каждом номере? Да еще и последнем номере (в апрельском), это никакая не одиссея, а попытки Сотника попасть в другие (не официальные) миры. Это, конечно, тоже полезно знать, но где же его настоящие похождения, где статья, предсказанная главным редактором, о том, что Navigator Dragons заняли 5-ю позицию и получили три специальных способности?

Просто обожаю вашу рубрику "Оружейная", посоветовал бы расширить ее еще, хотя бы на страничку.

Что бы хотелось видеть на страницах вашего журнала, так это таблицу релизов с датами выхода, за последний месяц и на один-два последующих. Почему бы не поместить такую таблицу в рубрику новостей, и не важно, что некоторые игры выйдут с опозданием, никто вас за это винить не будет.

Куда делить кроссворды? Делайте больше конкурсов. На лучшую карту к какому-нибудь хиту или конкурс "распознай скриншоты" по известным и не очень играм. Больше общайтесь с читателями, чтобы была обратная связь.

Михась aka Ar-Mikael

После Магадана, Эстонии и Коми уже мало удивляешься тому, сколь географически обширной может быть наша аудитория. Однако то, что Нави читают в израильской армии, стало сюрпризом.

О том, что не мешало бы сделать таблицу релизов, вы пишете уже не впервые. Так как идея действительно здравая, передаю ее дальше, на утверждение. Если технически это возможно и пространство для этого можно будет выделить, подобная таблица будет сделана. Только – уговор дороже денег – нас в опозданиях игр не винить! Будем писать последнюю информацию на момент сдачи журнала в печать. И еще... вы же понимаете, что все игры в такой таблице находиться не могут – пока поставим самые ожидаемые и культовые. Потом будем добавлять и расширять, по мере необходимости.

И кроссворды, и конкурсы никуда не делись и не денутся. Просто лето – период минимальной активности читателей. Ну очень тяжело в каникулы и отпуска мозги напрягать, да еще потом и письма отправлять. Вот ближе к сентябрю мы снова вас закидаем пищей для умов.

По поводу Сотника ничего отвечать не буду – лучше передам слово автору.

Отвечает BIB The Tall: "Одиссею Сотника" я стараюсь делать для каждого номера,

Без комментариев

Toxin aka The Dark Two

Пишу вам, дорогие Навигаторцы, в надежде обрести поддержку и понимание.

Дело в том, что в наше время наблюдается глубочайший кризис игр. Судите сами: за последние несколько лет не вышло ни одной, НИ ОДНОЙ хорошей игры! Нынешние поделки соблазняют честных геймеров красивой графикой, вынуждая выкладывать немалые деньги за новую видеокарту, в то время как настоящего, хардкорного геймплея не осталось и в помине! Как это не печально звучит, но времена Золотого Века канули в лету. Факты, подтверждающие это заявление налицо.

1. Quest/Adventure. Тут итак все ясно: 95% игр данного жанра клепаются разработчиками на скорую руку, чтобы заработать денег, особо не напрягаясь. Их расчет верен: наивные игроки покупают эти поделки, не подозревая о том, как подло их обманули! Остальные 5% квестов хоть и делаются, что называется "от души", но они не в какое сравнение не идут с хитами минувших лет. Разве можно так, товарищи?

2. Стратегии давно стали упадочным жанром. RTS являют собой образец убожества и не вызывают ничего кроме отвращения. Повальное скатывание в 3D графику привело к уничтожению геймплея в зародыше. Никакой трехмерной стратегии не повторить успеха незабвенной Dune 2. не достичь баланса WarCraft 2, не возродить геймплея Age of Empires! Экономические стратегии изчезли как класс, а рынок наводнен десятками однообразных Tycoon'ов, S infos и Manager" ов! Меня поражает то, что общественность совершенно спокойно воспринимает эти поделки, а многие настолько опустились, что получают удовольствие от игры в эти совершенно тупые клоны. TBS находятся в полном упадке, достойных пошаговых стратегий нет и в помине. Civilization 3 и Heroes 4, которые почему-то считаются таковыми, на самом деле являются клонами друг друга, причем совершенно тупыми и неиграбельнымк.

3. Action. Все игры этого жанра, пропагандирующего жестокость и насилие, на самом деле разработаны в подпольных лабораториях Секретного Правительства, чтобы зомбировать толпы подростков и спровоцировать третью Мировую Войну. Диски с играми подобного содержания должны быть изъяты на всей территории России и уничтожены иначе страшно подумать, что произойдет!

4. Симуляторы совершенствуются в графическом плане, вместо того, чтобы становиться реалистичнее. К тому же в этом жанре, как и во всех других полно тупых клонов. Попсовых гоночек пруд пруди, футбольных симов хоть отбавляй, а от всяческих леталок уже тошнит. Оригинальных идей нет и в помине. Где симулятор летающей тарелки? Почему нам не дают поездить на катапульте? А уж о плавании верхом на дельфине я вообще молчу. Короче, еще один упадочный жанр.

5. Жанр RPG убит Отстойнейшей Игрой Тысячелетия - Diablo. Нет смысла описывать все недостатки этой поделки, однако она выглядит в сто раз лучше, чем ее бесчисленные клоны. Не столь давно вышедший Arcanum сначала показался нормальной ролевушкой, среди всеобщего маразма, но я вдруг понял, что это тоже замаскированный Дьябло-клон! Меня просто шокировало коварство разработчиков, способных пойти на все, лишь бы продать творение своих рук. Страшно подумать о том, что будет, когда жанр перейдет в третье измерение!Так вот обстоят дела, дорогие Навигаторцы. Я совершенно не виню ваш журнал в том, что вы хвалите отстойные игры и ставите им высокие рейтинги, так как уверен, что раньше просто шли на поводу у толпы зомбированных геймеров, боясь вызвать их гнев. Но теперь, вы, вне всякого сомнения встанете на мою сторону и сможете наконец рассказать всем людям, как подло их обманывали издатели и разработчики компьютерных игр!

Ой... Кто эти люди в белых халатах? Ааааааааааа! Куда вы меня тащите!

P.S. Извиняюсь за все ляпы и опечатки, если таковые найдутся.



Рисунок Александра Еремина

но не всегда наши желания совпадают с нашими возможностями. Естественно, основное внимание уделяю тем играм, на которые “подсел” лично, сейчас – Dark Age of Camelot, в глубины которого я только начал погружаться. Уверен, что в процессе дальнейших приключений четверки моих персонажей меня ждет масса новых интересных впечатлений, о которых расскажу в следующих номерах. В то же время я стараюсь освещать и другие темы, интересные нашим читателям. И материал по “левой” UO относится к их числу. Достаточно посмотреть реакцию читателей на нашем форуме, чтобы понять, что “попытка попасть в “неофициальные миры” была актуальной”.

Передать главреду лично



Уважаемый Игорь!

Очень долгое время с удовольствием читаю описания Ваших похождений в мирах MMORPG. В том числе прочел статью и о DAoC. У меня имеется небольшая ремарка касательно приобретения самой игры. Понятно, что Вам, побывавшему нынче на E3, приобрести игру труда не составило, но ведь и для нас, остальных ;) не все потеряно!

Возможно, в начале года игра действительно не продавалась в Россию, но на сегодняшний день, на фоне общего снижения продаж в США, многие западные онлайн-торговцы повернулись лицом к россиянам и никаких ограничений на продажу товаров вообще, и игр в частности, в Россию нет. Исключение составляет разве что Amazon. А так приобрести DAoC по цене 29.95USD можно например в Chips&Bits, GameStop (подразделении Barnes&Nobles) и некоторых других онлайн-шопах. Все они торгуют в Россию. НО! Встает самый главный вопрос - о цене доставки. Она конечно очень высока. Например, в Чипсах это примерно 37USD,а в Геймстопе вообще 59.95USD!!! Хотя 29,95+36,95=66,90 т.е. дешевле чем в e-shop.ru без доставки! Складывается такое впечатление, что они сами там по почте покупают, а потом нам продают :) Ну да ладно, раз они уже несколько лет существуют, значит спрос на их услуги есть.

Но все же есть, есть господа на Западе, у которых все в порядке с головой (может они бывали в России или являются членами антипиратского комитета и понимают, что не только лицензионная игра должна стоить 9.99USD но также и ее доставка).

В этой связи рекомендую посетить сайт SamGoody (www.samgoody.com), подразделение MusicLand, довольно крупного торговца дисками, книгами, софтом и сопутствующими товарами.

Обсуждаемая Dark Age of Camelot там стоит как везде 29,95USD, но вот доставка в Россию идет всего за 9.99 (базовая ставка для коробок софта и книг) + 4.00 за каждую игруху или книгу (за муз.диск или DVD вообще берут только 2.50 со штуки), итого 13.99USD за доставку и коробка у вас в руках. Конечно нужна долларовая карточка для оплаты, но уж если вы решили играть в платные MMORPG, так карточка у вас должна быть.

Лично я DAoC не покупал, но другие вещи (и игры в том числе) в западных онлайн-шопах приобретал, например весной купил King of Dragon Pass (у нас не нашел даже в пиратском варианте), пока все доходило без проблем.

Хочу еще сказать, что для покупок в сети лучше иметь отдельную карту типа Альфабанк Виртуальный Мастеркард, так как тырят деньги по-черному Я за прошлый год совершил по такой карте всего-то 15 затратных онлайн транзакций примерно в 6-7 магазинах, и то месяц назад покрали денежки 40 баксов (снял какой-то неизвестный порносайт). Ладно вот Альфабанк разобрался по моему протесту, выяснилось, что кто-то в Штатах воспользовался номером моей карты. Не знаю найдут ли там этого умника (у них вообще-то с этим строго), но мне, слава Богу, все деньги вернули.

Sizer

Отвечает BIB The Tall: “От имени всех фанатов качественных MMORPG и не только хочу выразить уважаемому Sizer’у глубокую признательность за подобные координаты. Также прошу не считать все это дело откровенной рекламой, мы всегда стараемся найти наиболее удобные варианты для наших итателей, и что тут поделаешь, если в них упоминаются конкретные сайты или банки”.

Неспецифическая реакция - 3

Как уже было сказано выше, окончательно подведение итогов этой темы будет отложено на осень. А пока представляю вашему вниманию очередную порцию игровых страшилок.

Очень интересное письмо “Неспецифическая реакция” напомнило мне и о собственном опыте. Чувство полного погружения может возникнуть, если это действительно ИГРА. Но уж если это произошло... Начинаются попытки заглянуть за угол виртуального дома, но сделать это, наклонив СВОЮ отнюдь не виртуальную голову. А FlashPoint? Сердце геймера бьется в унисон с дыханием компьютерного героя. Но если я, в свои 18 лет, могу осознать всю нелепость момента (например, резко пригнулся, когда по экрану пролетела ракета), то мой младший брат уже не замечает этого. Для детей, похоже, этот мир и вправду реален.

Paramonov Dmitry aka DemoniT

Совершенно правильное замечание – маленькие дети реагируют на компьютерные игры более непосредственно. Натура у них такая, впечатлительная. И произвольное поведение пока еще не натренировано. Вот поэтому, многие педагоги и доктора в белых халатах очень рекомендуют детишкам соблюдать режим игры и не резаться в “Кваку” сутками

Читатель – читателю:

Все, кто любит РПГ и вселенную Battletech, хотел бы с вами переписываться. Правда, сейчас я в армии, но надеюсь, что вас это не остановит. Мой адрес: 394045, г. Воронеж 45, в/ч 65164 "Е", 3 ЭТР, Ворошилову Е.В.

Народ! Люди, играющие в Pokemon Card Game напишите, буду очень ждать писем. Стратегия, применения карт и прочие фишки. Отвечу обязательно и задам вопросы сам. Барышев Иван (Movvel)

напролет. А то потом дети ходят и углы сшибают – мозг срабатывает на поворот движением руки, а не корпуса.

Напоминаю, что последняя возможность поделиться впечатлениями о своих неспецифических реакциях на компьютер будет у вас в следующем номере.

Тяжело с большим экраном

Может Вы повлияете на производителей игр (если возможно практически)! Краткая справка - у меня компьютер позволяет играть в игры с большим разрешением (1600X1200), да и монитор 19" способствует тому, чтобы смотреть на красоту! Всем того желаю. Подсел я на это дело - теперь если в игре нет такого разрешения, возникают сомнения - покупать или нет! Насмотрелся я на квадратики. А человек быстро привыкает к прекрасному ... Спасибо игроделам - стало больше хороших игр. Ну а теперь к делу. С таким разрешением (1600X1200) можно играть в гонки, стрелялки (т.е. в то где очень мало текста на экране). В игры с диалогами, мягко сказать, "прилипаешь носом к монитору, в попытке прочитать ..." Приходится ставить разрешение меньше (тут уже не до красоты!) Вывод: такое разрешение в этих играх не нужно или менять размер шрифта на больший! Может быть Вы считаете что это только у меня такие заморочки? Остальных это устраивает? Убедительная просьба - в журнале, в описании игры сообщать max разрешение!

NickRiche

"Мне кажьется, что ви слишком много кушать... в смысле – зажрались" (С). Нет, я-то, конечно, ничего против хорошей графики не имею, но есть подозрение, что данная проблема волнует очень ограниченную категорию наших читателей. Тем не менее, вопрос задан – будем на него отвечать. Производители игр стараются ориентироваться в первую очередь на обладателей "самых дешевых из самых дорогих" моделей. Т.е. некоторые игры требуют от нас определенных вложений в железо, но в основном это касается памяти и скоростей процессора. А мониторы, в отличие от внутренностей компьютера, меняются гораздо реже. Вот и получается, что разрешение монитора волнует только таких воинствующих эстетов, как наш уважаемый читатель. Впрочем, если выяснится, что эта информация необходима кому-то еще, мы действительно станем ее публиковать в журнале. Но пока я подобной необходимости не замечала.

Игра для профи

Пишу вам по поводу темы "на кого же ориентироваться разработчикам?" На кого ориентироваться, говорите? На профи. И только. Потому что только так будут появляться истинные шедевры - с реальной физической моделью, с закупленными лицензиями, с реально существующими фактами, и т.д. "А что же тогда остается новичкам?", спросите вы. "Учиться, учиться и еще раз учиться..." - отвечу я. Ведь в шедевре должен быть tutorial! Возьмем такой шедевр, как Global Operations. Да, это шедевр, и не спорьте со мной. Почему же он не "прокатывает"? Да потому, что люди сидят за CS. Шедевр ли CS? Нет, просто он вышел раньше. Гораздо. Представьте себе, что было бы, если бы CS вышел, скажем, вот только вчера. Пусть даже это будет их 1.5, или 1.95 - какая разница?! Люди бы на него даже не обратили внимания! Ибо были бы заняты разборками с чеченскими сепаратистами (GlobalOps, вторая миссия), да и модов уже было бы выше крыши. Так что, все дело в сроках релиза. Возьмем другую игру - Kohan. Представляю, как сейчас заворотили носы большинство читателей, ибо эта игра ДЕЙСТВИТЕЛЬНО шедевр. Но для новичков-казуалов она, видите ли, слишком сложна. Так что, закопали потрясную игру. Живьем. И закопали ее эти самые казуалы, которых, к сожалению, большинство.

Мысль, думаю, ясна. Они играют в то, где не нужно ДУМАТЬ. Это слово для них вообще - смертельный враг! Думаю, это нужно искоренять. Как? Делать сложные, хардкорные игры. Тогда перед ЭТИМИ встанет вопрос - продолжать играть и учиться, либо, как последним трусам, отступить и играть в ту же "Фифу", которая, как правильно выразился GeForce, "деградирует с каждым годом все больше и больше"...

Revenant

М-да. Если в игру не въехал – сделай над собой усилие. Занимайся, тренируйся, не будь тряпкой – и ты научишься получать удовольствие не от самой игры, а оттого, что ты такой крутой и разобрался с такой сложной игрой.

Я встречала людей, которые благоволят к сложным и навороченным игровым правилам. Это не значит, что эти люди умнее других, просто им нравится сложность и многообразие вариантов. Но есть немало весьма достойных геймеров, которые не любят заморачиваться над правилами. Как правильно отметил один из наших читателей несколько месяцев назад: "Загруза мне хватает на работе. За игрой я хочу расслабиться". Где та грань, за которой сложность становится неиграбельностью, а многогранность – замороченностью? Разумеется, у каждого геймера есть подобная грань. А потому, вот вам тема для следующей дискуссии: какие игры для вас явились чересчур замороченными и почему? Жду ответов, как всегда с нетерпением.

Видимо, на этом письме мы на сегодня закончим. В заключение могу еще раз повториться, что жду ваших писем, но не буду – вы и так знаете, что жду. До встречи через месяц.

от жары изнывала
Жанна Давыдова
jgran@mail.ru
ICQ uin 2244559



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20

Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8

Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Октябрьский
пр. Ленина, 26

Омск
ул. Красный Путь, 9

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул, Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислитеньная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.